puzzle
MAYA TAKAMURA's Pieces

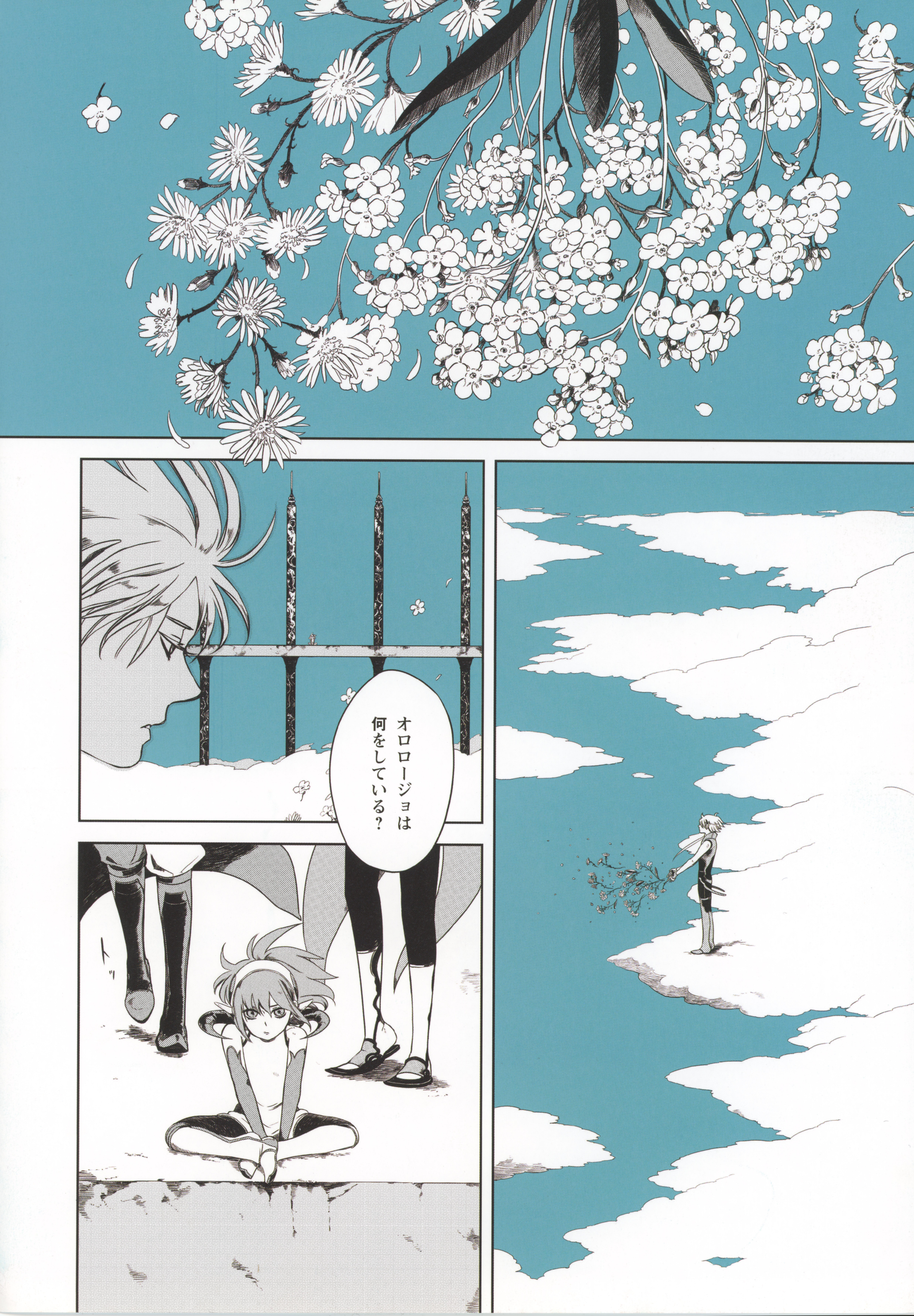
puzzle

MAYA TAKAMURA's Pieces

c o n t e n t s

010 Xepher
036 GENOCIDE
044 The Dirty of Loudness
052 Bleeding Luv ~Immorality act~
060 Zenius -I- vanisher
084 HORIZON
090 SigSig
104 花吹雪 ~IIDX LIMITED~
118 Love Again... / Little Little Princess
124 Secret of Love / Love Magic
130 Leaving…
136 EURO-ROMANCE / Air Bell
144 tripping contact
152 華蝶風雪
160 JOURNEY TO "FANTASICA" (IIDX LIMITED) / scar in the earth
170 Blind Justice ~Torn souls, Hurt Faiths~ / Ristaccia
214 OTHERS

006
225 Xepher(COMIC)
250 postscript
251 profile
252 illustration list


オロロージョは
何をしている？
トッ

リヒト
難しい顔をして どうした？
花か
オロロージョはね 毎日あの場所で 花を投げるの
エクレメスに 贈るんだって……
届くといいね……

子守唄を歌いましょうか
星が堕ちて 命が煌いた そのときに

朝の花を贈りましょう
夕の花を贈りましょう
夜の花を贈りましょう

空を仰いで
消えた君の腕
消えてしまった

君へのたむけ
空から花を贈るよ
いつも いつも

君はどこにいるの?

白く艶かしい素足が 黒雲にのみこまれてしまったとき
僕の姿は醜く変わり 涙は果てた

夜が僕の心を覆う
このままどこへいこう

君が降り注いでくれる光がなければ
僕は進むことすらできない

会いたい 会いたい
僕の心は闇に堕ちてしまったけれど 会いたい

光は忘れた 人を愛すること雨が降る理由を
血は泣いた 陽だまりを奪われた日に
瞳は鳴った 雲の先 大地の果てが輝くために
歌は踊った 花が愛の物語を囁くから
剣はみた 未来に人々が咲く姿を

忘れたはず
赦されたはず
知らなかったはず
ここではなかったはず

君の踊る姿 君の歌声
真実であればいい

耳鳴りがとれない 君が姿を消してから
耳鳴りがとれない

ほら 聴こえる?
空がりんりんと鳴ってる
空の張り裂ける音 大地の叫び

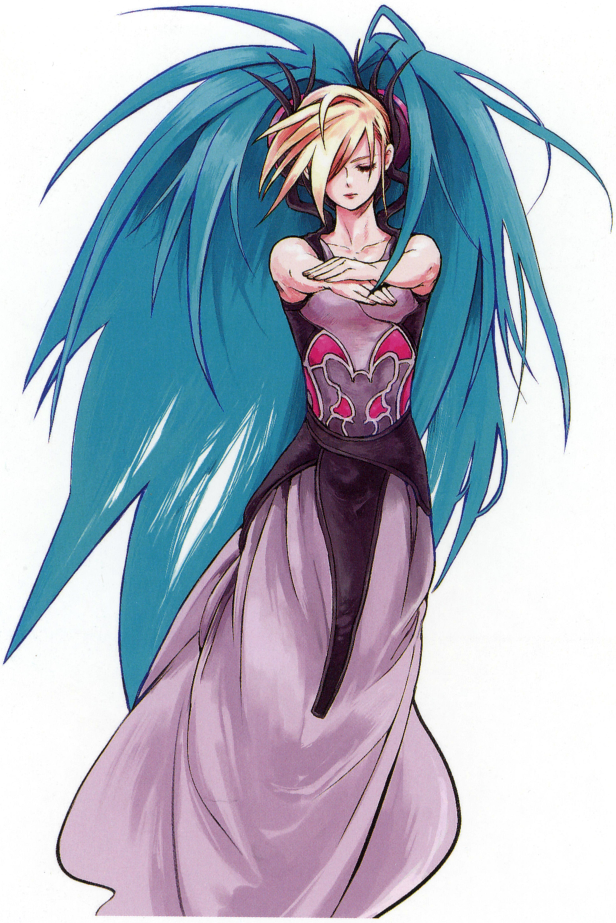
世界が泣いているから

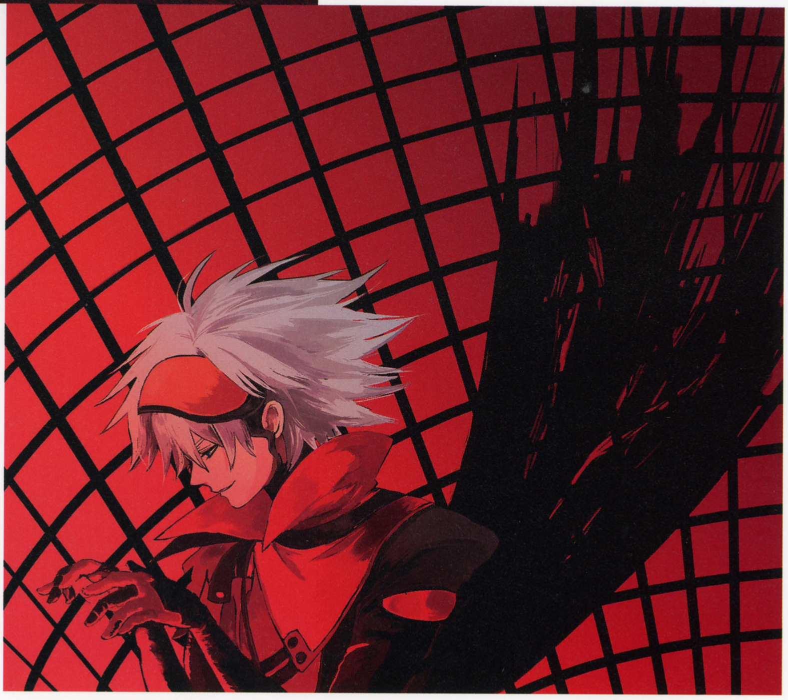
花が咲き乱れる大地を夢見て
雲間から 君を見つけよう
この目できっと 君を探し出そう

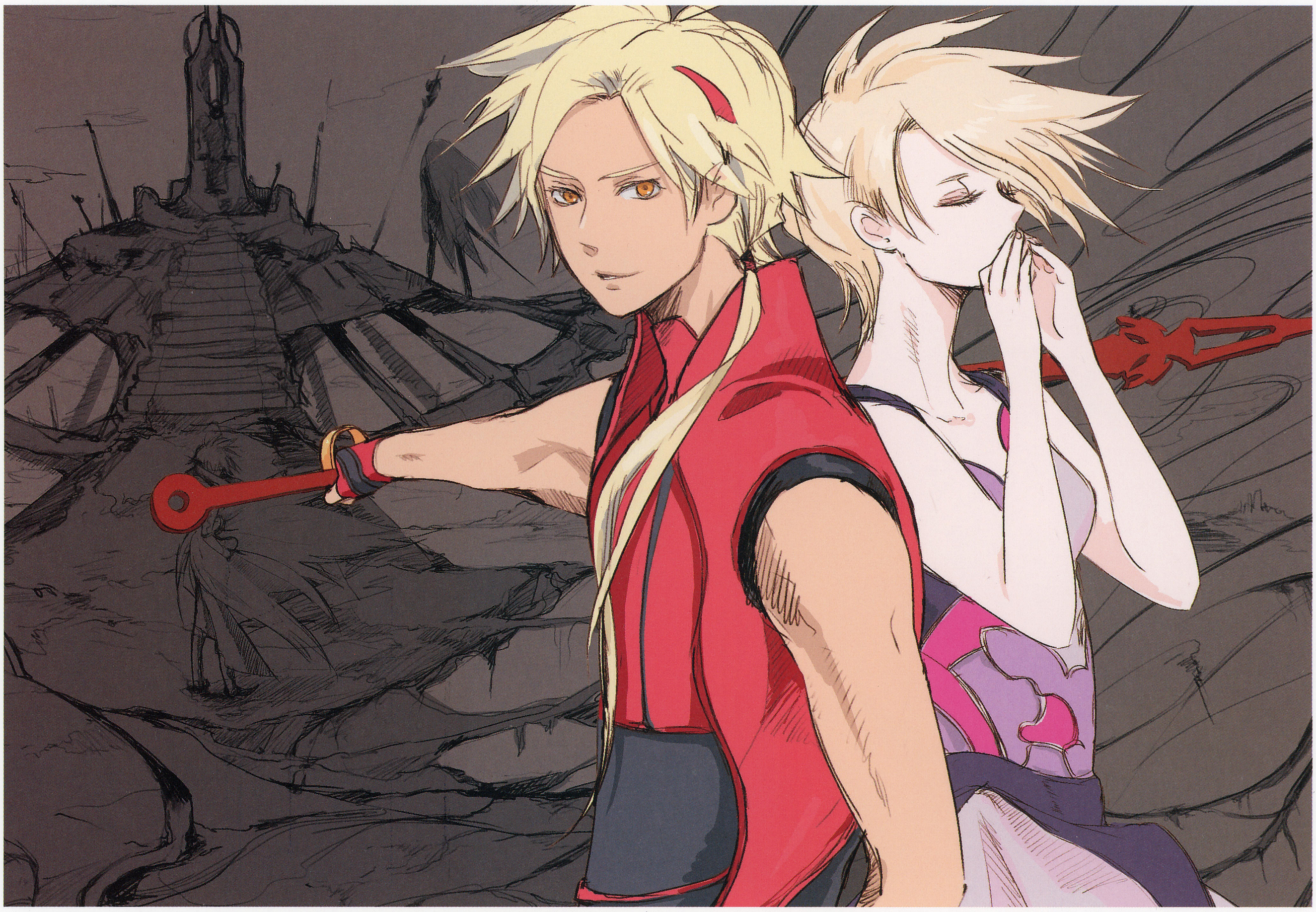
だから歌ってほしい 君が踊る 世界に終りが鳴り響くまで

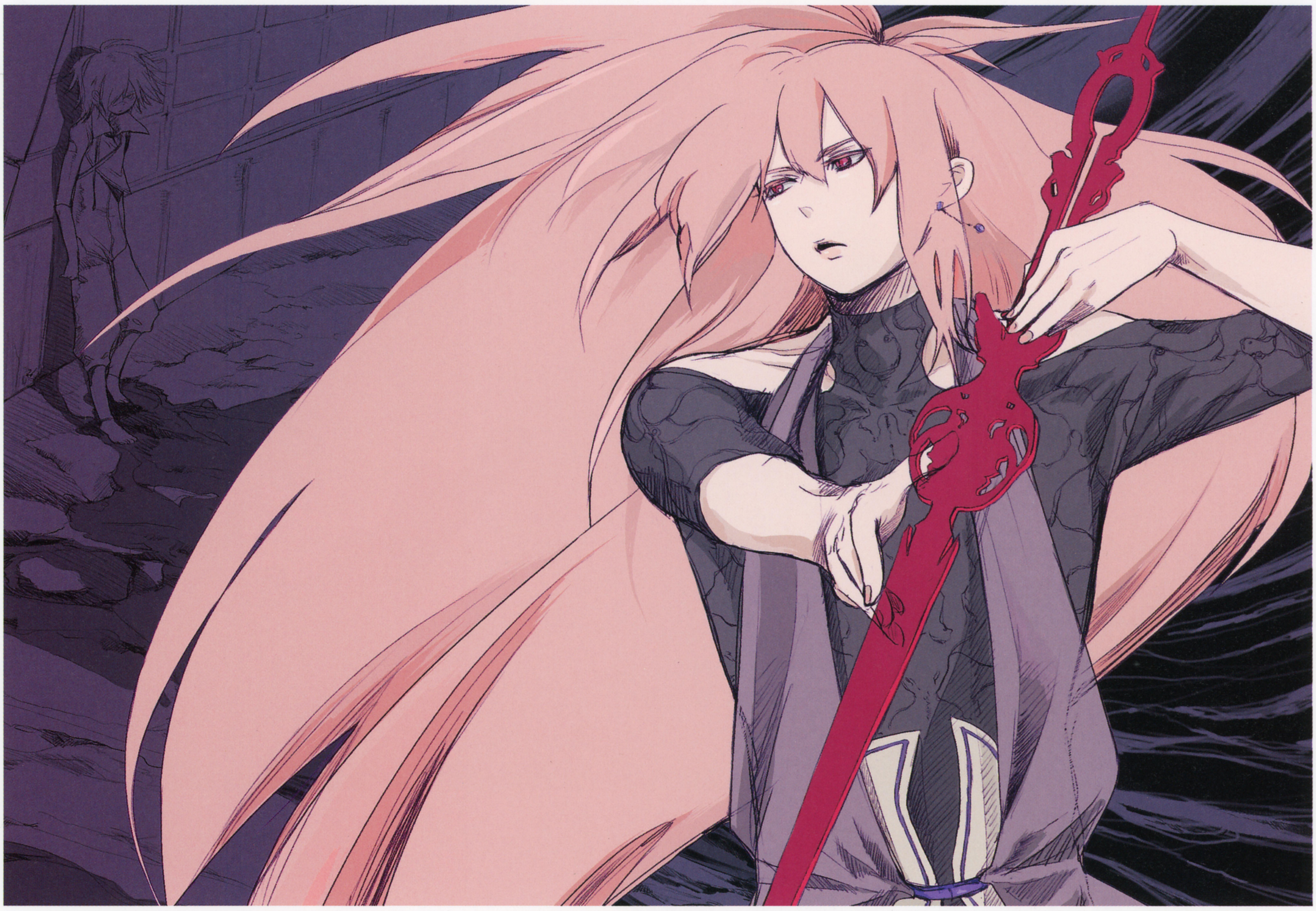
どこまでも一緒に ずっと一緒に
どうか ひとりでいかないで

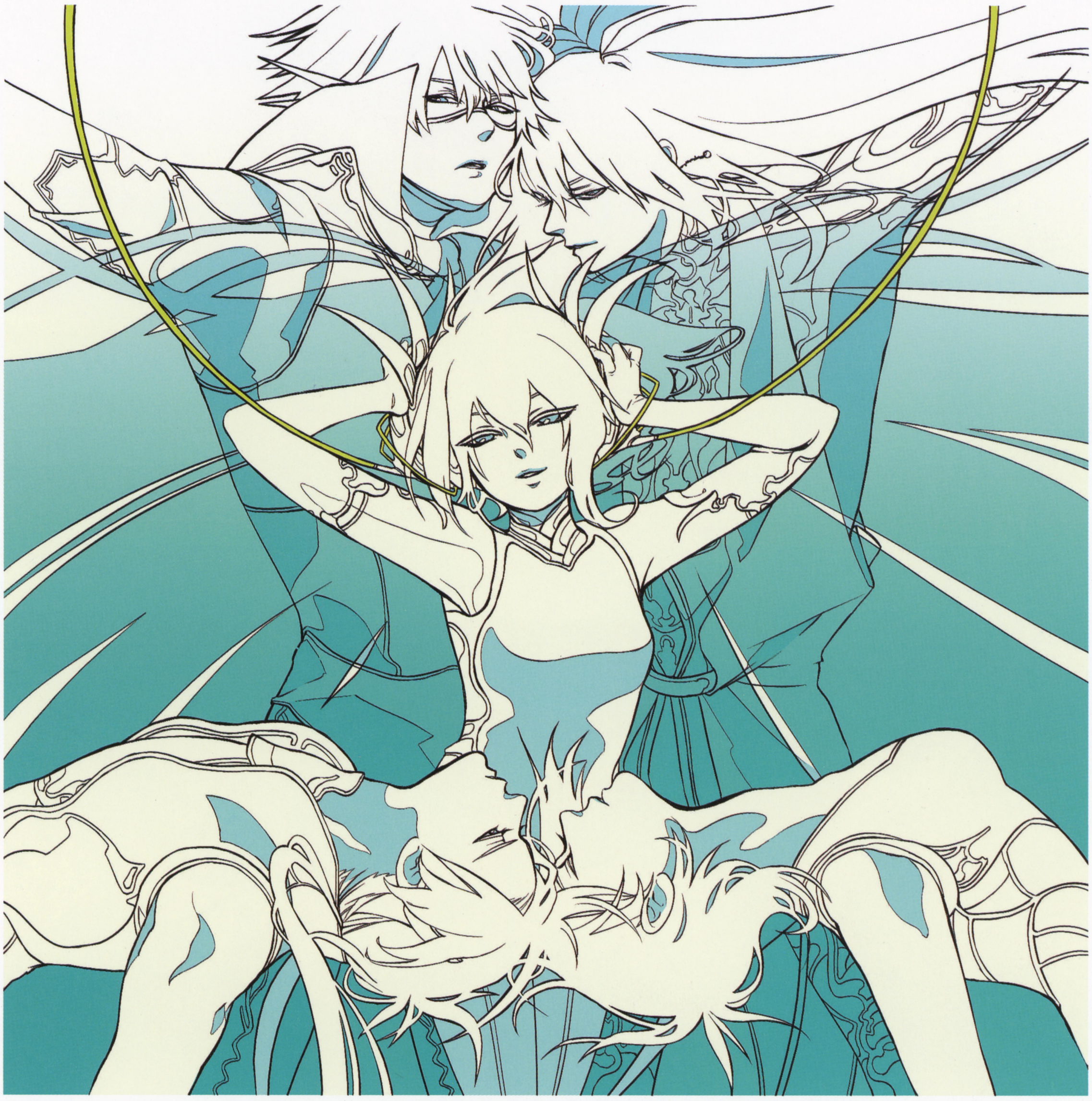
Xepher











Orologio

エクレメスがまだ
女王ではなかった頃
オロロージョ4歳のときであった
初めて出会ったエクレメスに
血が引き合うのか
ひどく心惹かれた
必死の想いでエクレメスに近づくが
その距離は開いたまま・・・

オロロージョ

height：179cm
weight：64kg
a g e：18

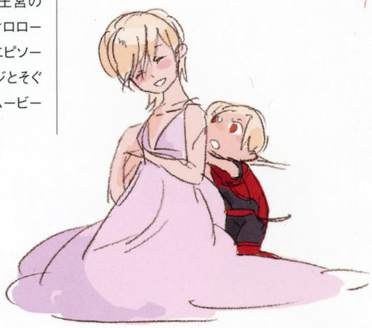
天涯孤独の身であり、数少ない天人の末裔であるため天界の王宮に保護された。そこでエクレメスやリヒトと出会うことになる。惜しみない努力と鍛錬を積み、15歳のときにエクレメスの側近騎士になることが叶ったが、その翌年にエクレメスは眠りについてしまう。エクレメスの王座と命を狙うリヒトと対立している。

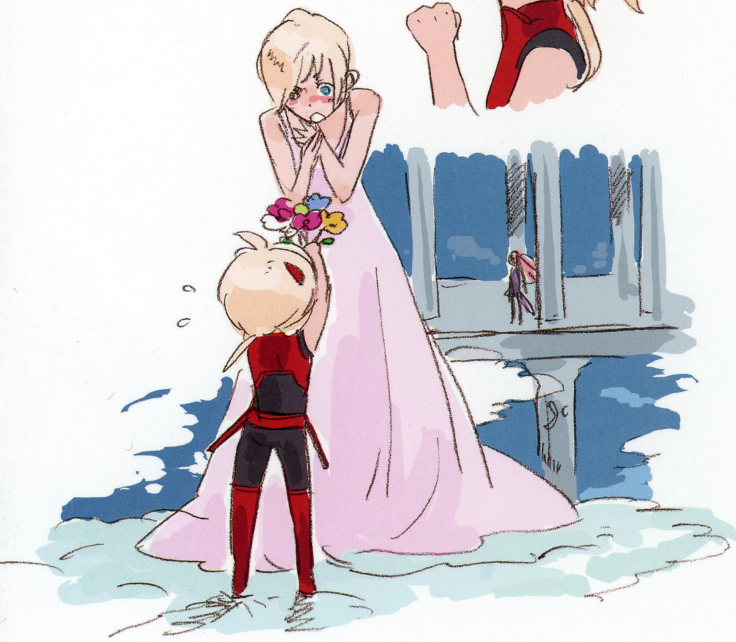
オロロージョの剣

オロロージョの剣は長剣（分針）であり、女王の側近騎士が代々所有する。

design comment

名前の由来は「時計」です。オロロージョは真っ直ぐな「主人公らしい主人公」にしたくてイメージカラーを赤にしました。「Xepher」の他のキャラクターに比べて少し素朴ですが、私の中で特別らしい特別がない男の子にしたかったからでしょうか。ちなみに王宮の騎士は皆、赤が青に変わるだけでオロロージョと同じ格好です。エクレメスとのエピソードも考えてありましたが、曲のイメージとそぐわない優しい絵になってしまうのでムービーでは表現しませんでした。



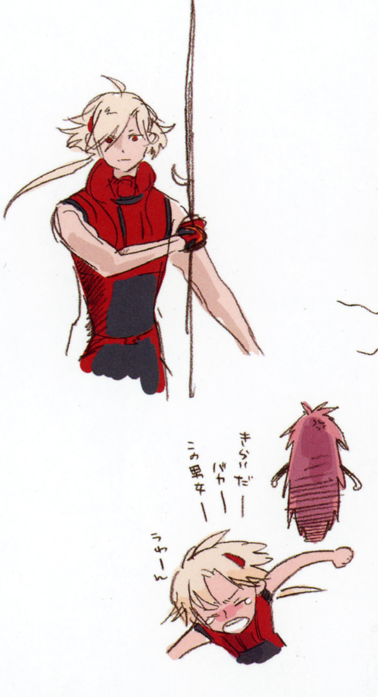


エクレメスさま!

エクレメスの喜ぶ顔が見たくて女王の座を継承する朝にお祝いの花を渡し、告白をした。
「俺! 騎士になる! エクレメスさまを守る騎士になるよ!」

初期設定画

「Xepher」の楽曲がデモ段階であった頃に描かれたもの。激しい楽曲に合わせて全体的にイメージは漆黒で、非常に暗く重いものであった。当時描かれたラフの横には走り書きで「神との闘い 憎しみと苦悩 運命に縛られる悲劇の男」と書かれている。「IIDX RED」の制作の後すぐに描かれたもので、「HAPPY SKY」の実制作に入る随分前に描かれたものとなっている。このイメージはオロロージョとキラーやリヒトにそれぞれ分散された。

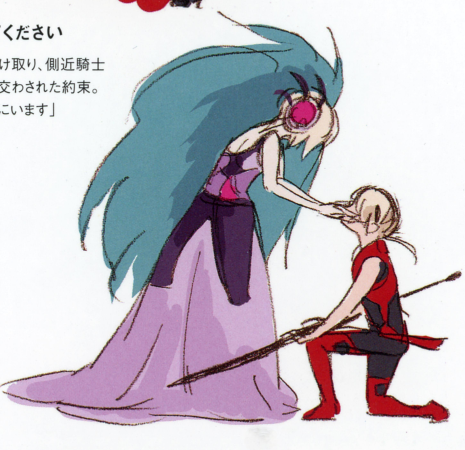


そこ、通してよ!

エクレメスの部屋にお忍びで遊びに行こうとしたところを止められるというイラスト。幼い頃からオロロージョは真面目すぎるリヒトが苦手だったようだ。

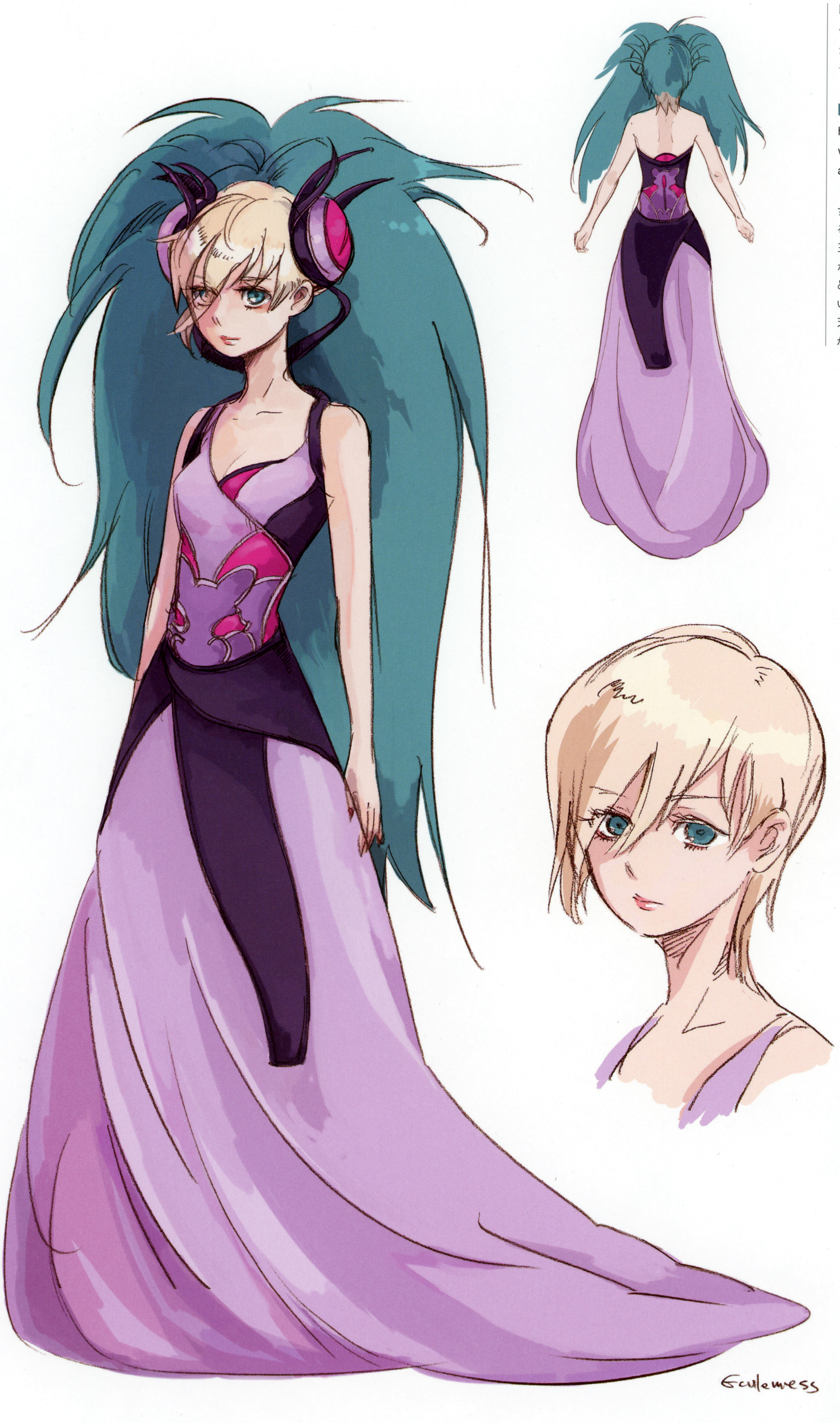
ずっと傍にいてください

エクレメスより剣を受け取り、側近騎士として就任したときに交わされた約束。
「はい! 俺はずっと傍にいます」



Eculemess

時の女王の継承者
その役目は世界の時間を監視し
未来を紡ぐ
予兆なくして眠りについてしまう



エクレメス

height：162cm
weight：41.5kg
a g e：17∞

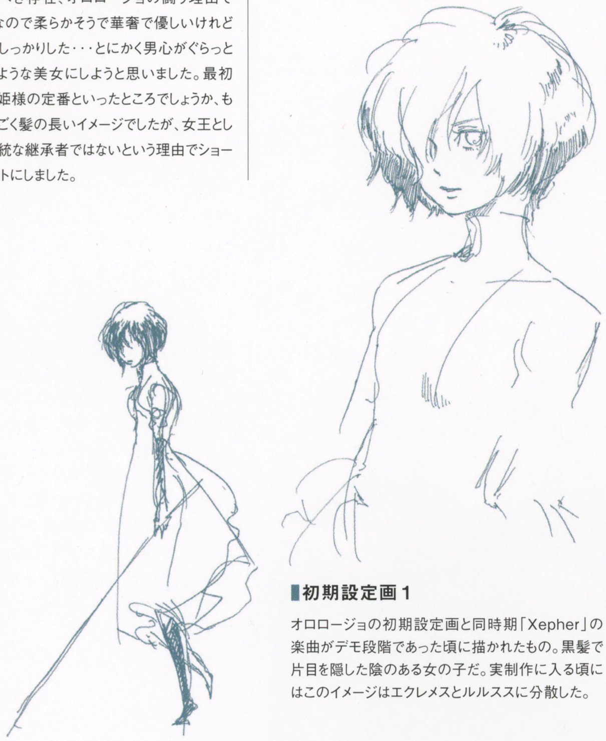
女性である天人の末裔の最後の一人。なるべくして16の歳に女王の座に就く。女王に就き、見える未来は辛いものでしかなかった。女王になるより以前のオロロージョとの出会いはエクレメスにとって大きな救いであった。エクレメスが眠りについたとき天界は時間を失い、剣を持つ者以外全てが死に絶えてしまう。

エクレメスの剣

エクレメスの剣は短剣（時針）である。
女王らしく他のものより装飾が多い。
代々引き継がれてきたものだ。

design comment

名前の由来は「振り子」です。エクレメスは守るべき存在、オロロージョの闘う理由です。なので柔らかそうで華奢で優しいけれど芯がしっかりした・・・とにかく男心がぐらっとするような美女にしようと思いました。最初はお姫様の定番といったところでしょうか、ものすごく髪の長いイメージでしたが、女王として正統な継承者ではないという理由でショートカットにしました。

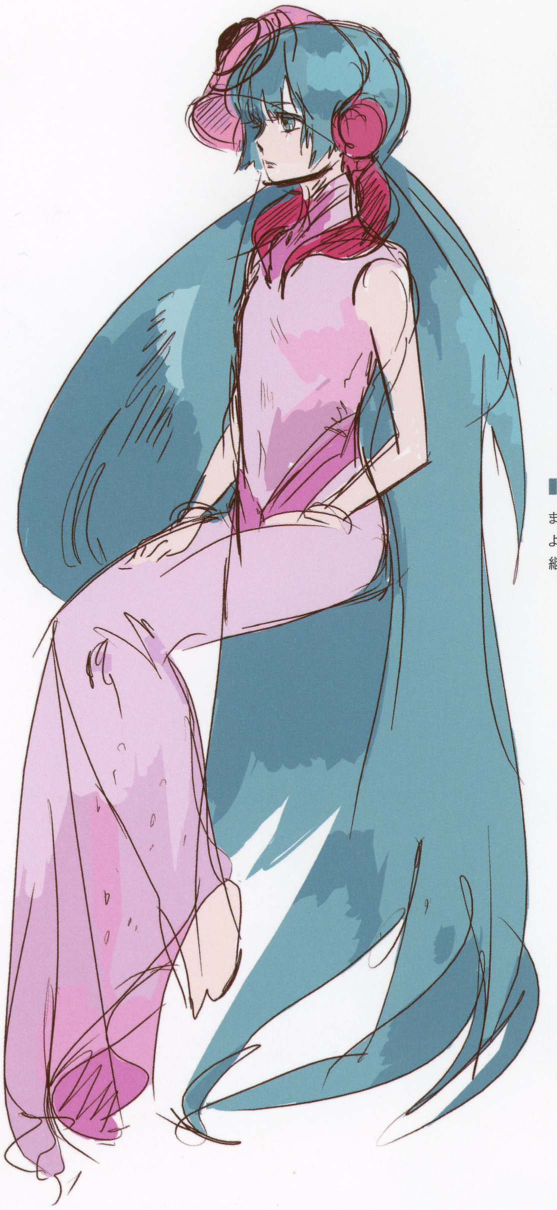


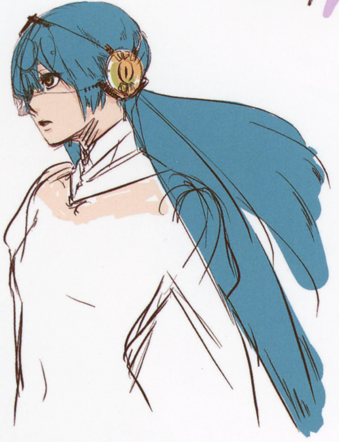
初期設定画1

オロロージョの初期設定画と同時期「Xepher」の楽曲がデモ段階であった頃に描かれたもの。黒髪で片目を隠した陰のある女の子だ。実制作に入る頃にはこのイメージはエクレメスとルルススに分散した。

エクレメスの冠

頭の両サイドにある玉から流れる長い髪が時の女王である証の冠である。時の女王の正統継承者である純血天人の髪色を彩った冠になっている。



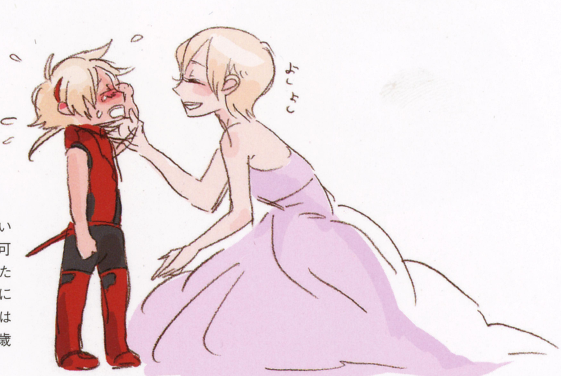


初期設定画2

まさにルルススとエクレメスを足して2で割ったようなデザイン。エクレメスが正統な女王の継承者であるとしていた頃に描かれた。

だからガキは嫌いなんだ

リヒトはエクレメスに近づくオロロージョに昔から警戒していた。今も昔も犬猿の仲。



泣き虫くん

自分の傍から離れようとしないオロロージョがエクレメスは可愛かった。12歳も離れていた二人だがエクレメスが女王になり、更に眠りについてからはオロロージョがエクレメスの歳を越えてしまった。

Killer

時の迷子
迷ううちに多くの過去と未来を
持つことになる
ひどく虚ろな生で自我が乏しい

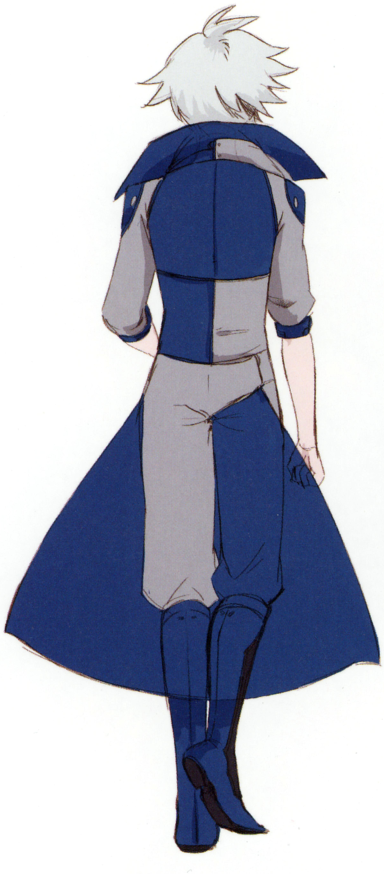
キラー

height：178cm
weight：57kg
a g e：18

幼い頃、時間の中で迷子になってしまった。リヒトが気付いたときには既に遅く、過去や未来に多くのキラーという男の存在を生んでしまった後であった。「GENOCIDE」や「The Dirty of Loudness」のキラーは過去、「Bleeding Luv ～Immorality act～」は未来のキラーである。そのため、彼の記憶は曖昧で過去未来が前後している。それぞれの記憶が曖昧のまま現世（Xepherのキラー）へと還ってくるため、自我がハッキリしておらず精神年齢の成長も乏しく、人の影響を受けやすい一面がある。

鼻の傷

鼻の頭の傷は本人は気に入っていないようで、普段は装飾で隠している。「GENOCIDE」では隠されていた素顔だ。

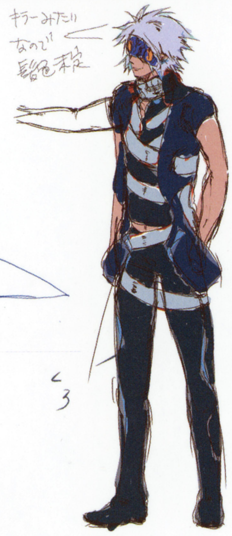


キラーの剣

キラーの剣は双剣で、エクレメスやオロロージョ、リヒトのように役目はない。エクレメスが眠った後もキラーが生きていたのは過去と未来にも生があるからで、剣の力ではない。この剣はオロロージョが側近騎士になったとき、リヒトがキラーにもとエクレメスに創らせたもの。双剣は過去と未来を示す。

design comment

「GENOCIDE」でdj Killerとして登場していたキラーですが、当初「Xepher」に登場させる気はありませんでした（※初期設定画参照）。それがいざ登場させるとなると、現状のデザインのままではオロロージョと同じ赤だし・・・「HAPPY SKY」ということもあって大きく衣装を変更し青くしてしまおうと。ムービーは喋らないのであのキラーだよ、と分かるように「GENOCIDE」のカットをムービー中に入れてみたり、ピアスだけ赤で同じものなど色々慎重になりました。



初期設定画 1

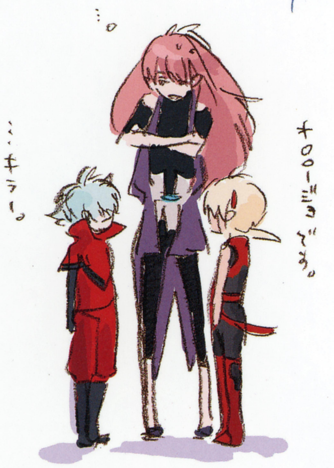
最初期、キラーのポジションには全く違うキャラクターが描かれていた。耳はとがっており、雲の上に住む「鬼」のイメージで完全悪であった。だがデザインがキラーと似ていたため、キラーそのものを「Xepher」に登場させることとなり、物語に一層深みを出す一役を買ったと言えよう。

積み木遊び

キラーは皆と遊ぶより、一人遊びがお気に入りだった様子。特に積み木が好きだとか。精神年齢が低い表れだろうか。

初期設定画 2

キラーのデザインラフの一部。顔を出す予定ではなかった頃のものだ。



はじめまして

リヒトがキラーを探し連れてきたときのイラストだ。オロロージョと歳が近いためリヒトも二人を引き合わせたが、その結果はイラストの雰囲気からして失敗だったようだ。

馬が合わない

一方は明るく生き生きと、一方は暗く呆けている。この二人はあまり接点がない。

ルルスス発見!

ルルススは正確にはキラーが見つけた。過去と未来に目を持つ特有の能力であった。リヒトだけではルルススの発見は難しかっただろう。キラーは子どもの扱いはリヒト以上に苦手。小さくて壊れそうで怖いらしい。

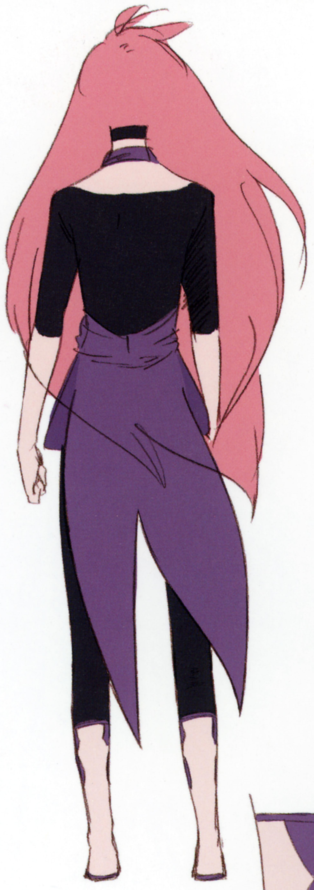
Licht

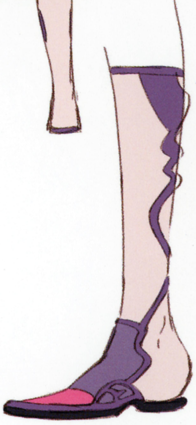
時の女王を導く者として
エクレメスに仕える
「光」という名のリヒト
先代、先々代、その前も…
多くの女王の一生を目にしてきた
女王の命なくしては
生きることも死ぬこともままならない
エクレメスが眠りについてから
リヒトは初めて自由を
手に入れることとなった

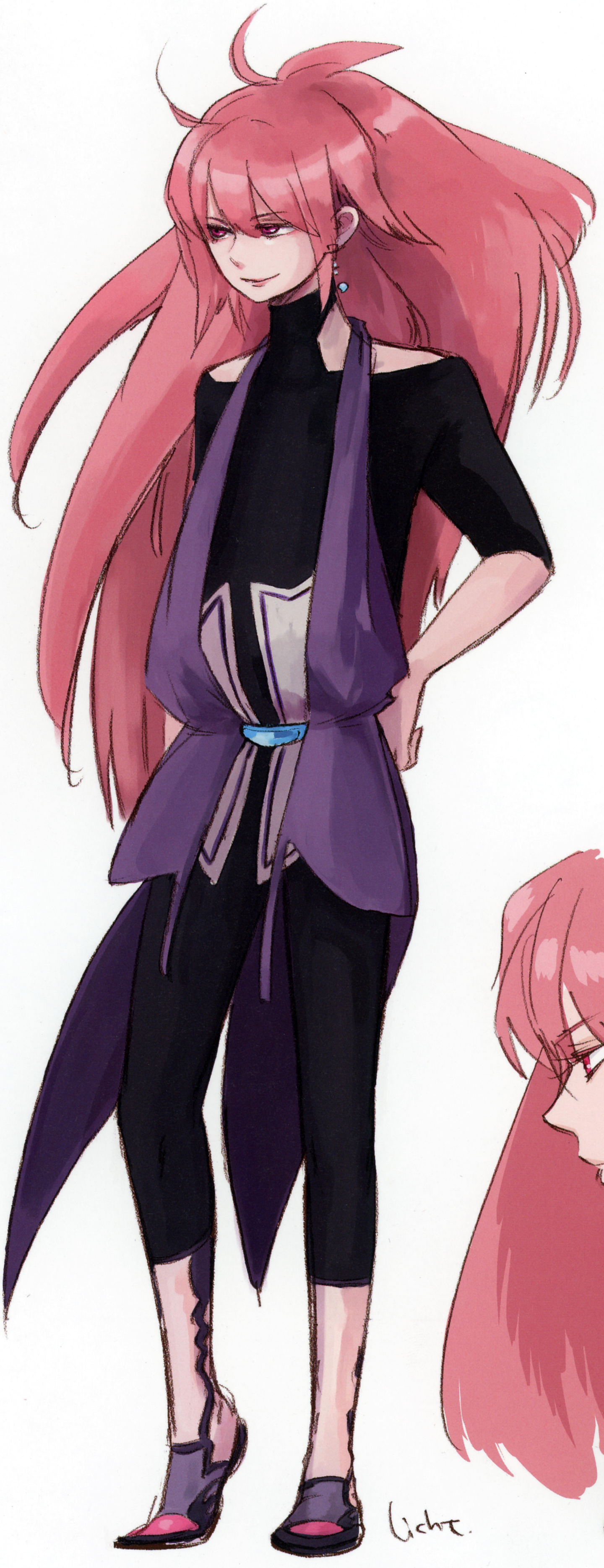
▌リヒト

height：167cm
weight：42kg
a g e：??∞

時の女王を最も傍で見守り、時の番人として気の遠くなるほど昔から生きている。リヒトの生はいつしか事務的で孤独と化し、唯一の友人は常に女王だけであった。そのためエクレメスが女王となって1年も経たずして眠りについてしまったことにひどく憤りを感じ、裏切りであるとさえ感じた。皮肉にもそれをきっかけに生まれて初めて自分で自分の道を歩むことになる。自らの命に終止符を打つため、新しい女王を探す旅に出る。

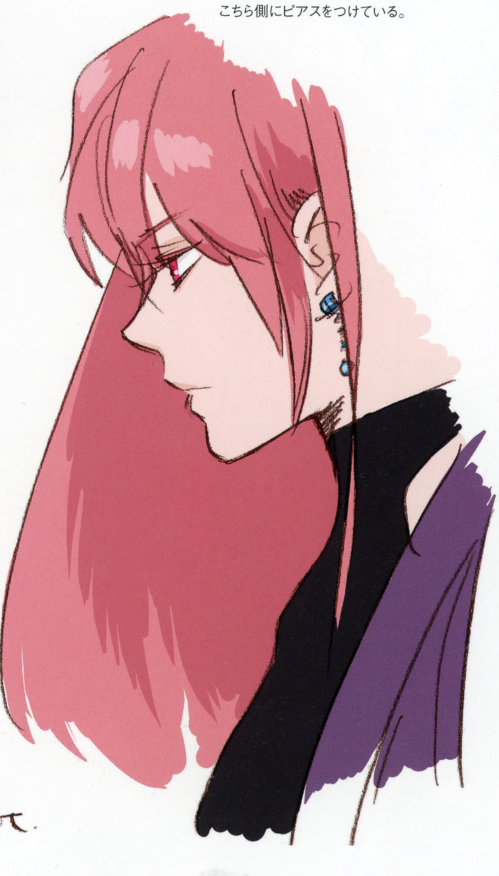






▌リヒトのピアス

左耳のみにつけている。初期案からリヒトはこちら側にピアスをつけている。

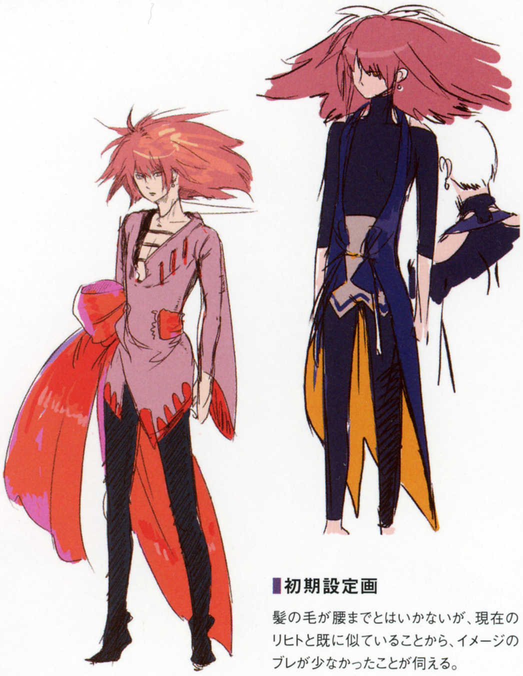


▌リヒトの剣

リヒトの剣は秒剣（秒針）だ。短剣と長剣を守るように忙しなく回る秒剣はまさにリヒトを示しているようだ。

design comment

導く光、彼自身が光そのもののような存在です。しかしものすごく悪役な笑い方をする皮肉屋。年齢や性別さえも分からないような神秘的なキャラクターにしたかったところが最初からあったからでしょうか。リヒトのイメージは案外簡単に出てきて、描いてるうちに年齢が下がってしまったこと以外は最初からずっと変わっていません。髪の毛が女の子みたいに長くて華奢で顔も童顔なのでなかなか男には見えないようですね。スタッフの中でもリヒトは男だ、女だ、と随分意見が割れました。一体いくつなのかは私にもさっぱり・・・200歳かもしれないですし、2000歳かもしれない・・・リヒト本人も覚えてないといった感じでしょうか。

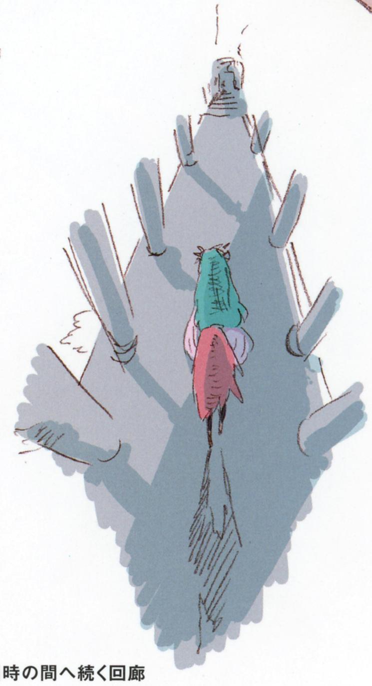


初期設定画

髪の毛が腰までとはいかないが、現在のリヒトと既に似ていることから、イメージのブレが少なかったことが伺える。

リヒトの涙

リヒトの涙とは一体何を指すのであろうか。多くの女王や友人の死を目の当たりにしてきたリヒトが流す涙の理由とは・・・?



時の間へ続く回廊

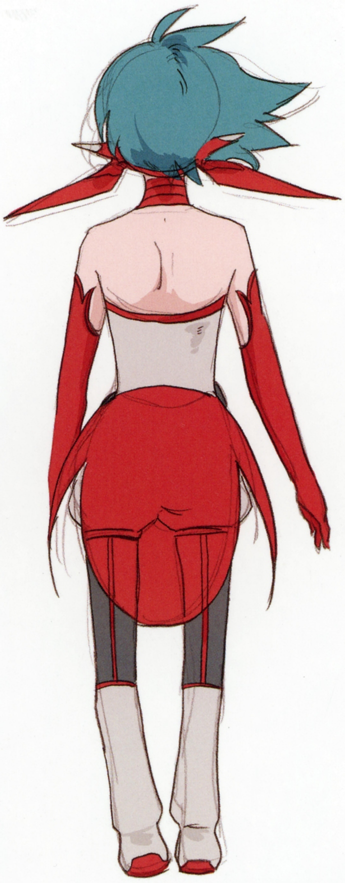
ムービーのシーンにも出てくる回廊。女王の後をついて歩くリヒト。

リヒトの表情

リヒトは他のキャラクターに比べて極端に笑顔が少ない。口が歪むような不敵な笑みはあっても、やはりにこやかに笑うリヒトのイラストカットは残っていない。

Rursus

天人の純血児ルルスス
その証とされる天空の色
青い髪とその瞳
時の女王としての能力は
エクレメスを遥かに上回る



ルルスス

height：141cm
weight：33kg
a g e：12

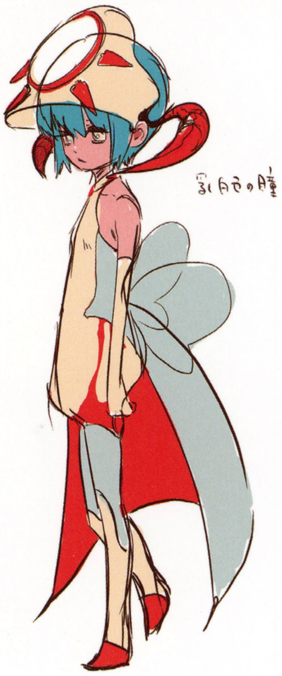
リヒトとキラーが見つけた天人純血児。時の狭間で長い間眠っていた。エクレメスより血が濃いため、その力は絶対的である。リヒトとキラーを慕うため、女王になることを決意した。ただリヒトの目的やその経緯の犠牲は理解していない。人と生活をしたことがなかったため、至って勝手気ままで少々乱暴者。ルルススという名はリヒトがつけた「再び」という意味である。「再び」時が動く。世界と自分の未来を暗示してつけた名前であった。

ルルススの剣

ルルススの短剣は女王になると決めたとき、ルルスス自身が創ったものである。女王の短剣は本来引き継がれていくもので、一代で創れる代物ではないが、それを創ってしまったルルススの力がいかに絶大であるかを示している。女王の短剣は世界の時を刻み、軸を紡ぐ。代々続くエクレメスの短剣と新しいルルススの短剣を差し替えたときこそ、エクレメスの短剣が刻んできた軸が消え、新しい軸が生まれるときであり、それと同時にリヒトの時の番人としての任期が全うされる。エクレメスの短剣をルルススに与えず新しい剣を創らせたのはリヒトであり、それこそがリヒトの目的であった。

design comment

名前が決まるまで「ひよこ頭」「ピヨピヨ」「コヨヒ」色々な名前で呼んでいました。最初は短かった後頭部のハネが、段々大きくなっていったのは、これが理由かもしれません。ルルススの年齢については「beatmania IIDX 12 HAPPY SKY」ということで、12歳に設定しましたが、ルルススの本当のイメージは、精神的にも外見的にももっと小さな子どもです。中身に至っては8歳程度ものかもしれません。それくらい心が成長していません。キラーに仲間意識を持っていて、特に懐いています。精神年齢が近いからでしょうか。二人が近しいイメージは自然と出てきましたね。

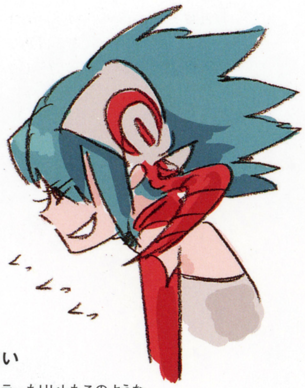


初期設定画 1

「HAPPY SKY」のイメージで元気で明るくをテーマに最初は褐色肌であった。

初期設定画 2

最初は頭の装飾はエクレメスと同様、大振りなデザインが多かった。

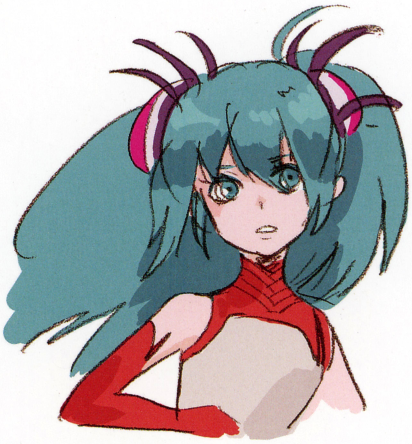


悪人笑い

傍にいるキラーもリヒトもこのような笑い方しかしないので、ルルススも覚えてしまった。これがかっこいい笑い方と思っているようだ。

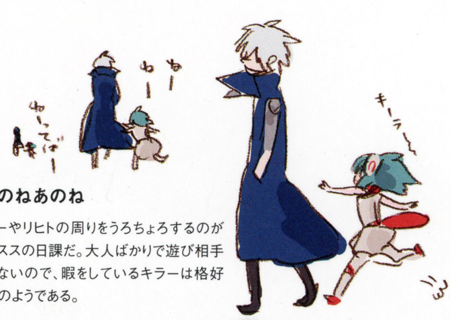
ひよこ頭

後頭部の様がまさにひよこのようにはねている。現在のものより随分髪が短い。



ルルススの髪飾り

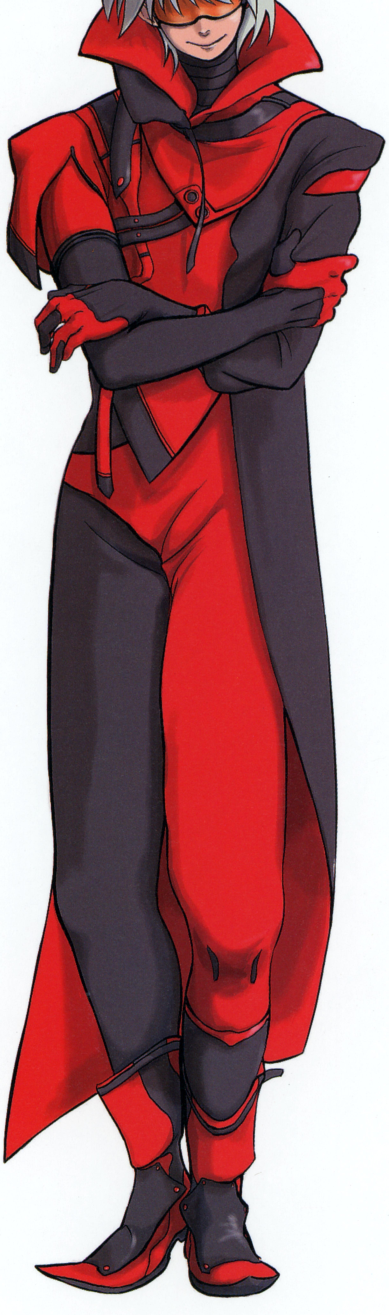
これはエクレメスの冠と同じような創りをしている。突起物もエクレメスのものに比べると3本から1本になり、服とは一体化していない。これはルルススがエクレメスの真似事で、女王ごっこくらいの気持ちで自身で創ったからである。両サイドから伸びる角のようなものはルルススの感情に同調し、伸縮する。普段は丸まっている。



あのねあのね

キラーやリヒトの周りをうろちょろするのがルルススの日課だ。大人ばかりで遊び相手がいないので、暇をしているキラーは格好の的のようである。

G E N O C I D E



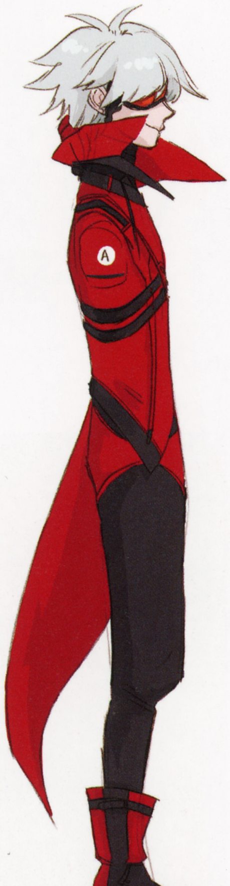
Killer

全て「GENOCIDE」だ!!!
どこまでも凶悪に 赤く 赤く
哀しみに包まれ
世界は赤く染まる・・・

キラー

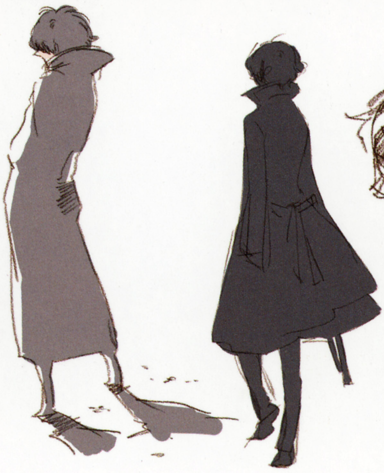
height：182cm
weight：68kg
a g e：20

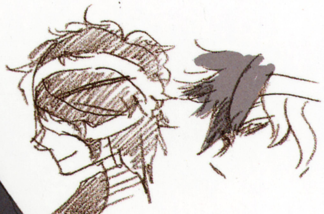
どこから来てどこへ行くのか・・・全てが謎に包まれた男。楽曲名「GENOCIDE」そのままのイメージで、人々が恐れる脅威の殺人マシンのような存在。常に口を歪めた笑みを浮かべている。その立ち振る舞いは心ある人とは思えないほど無機質である。



design comment

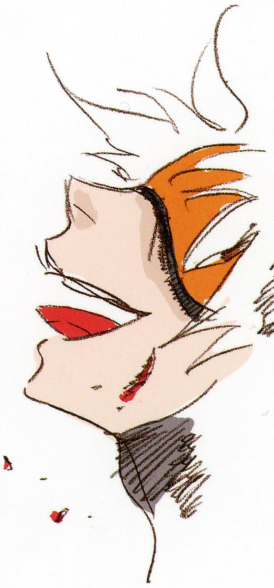
「ⅡDX RED」のEXTRA曲ともあって、ボスで凶悪、尚且つ曲名が「GENOCIDE」なのでイメージが非常に湧きやすいものでした。黒か赤か。「GENOCIDE」とは大量虐殺という意味ですが、ひどく滑稽なイメージがしたので、服装はピエロをモチーフにしました。言葉の強さになんだか切なくなってしまって、キラーの偽りの姿であってほしい願いからきたデザインテーマでした。





初期設定画１

真っ黒な謎の男が最初のイメージであった。質素で真っ黒のロングコートを羽織った、ただの男。そこから頭に包帯を巻いたりなど、アイテムがゴーグルに決まるまでは髪も黒であった。



ゴーグル

キラーの特徴とも言えるゴーグル。ゲーム中では分かりにくいが、首のパーツと繋がっていることが分かる。ゴーグルの下の鼻には傷が隠されている。

血塗られたひと

シリーズ「ⅡDX RED」を共通とする「HORIZON」の女の子がキラーの傍に舞い降りている。世界観は違うが、シリーズが同じなのでこういったイラストは少なくない。

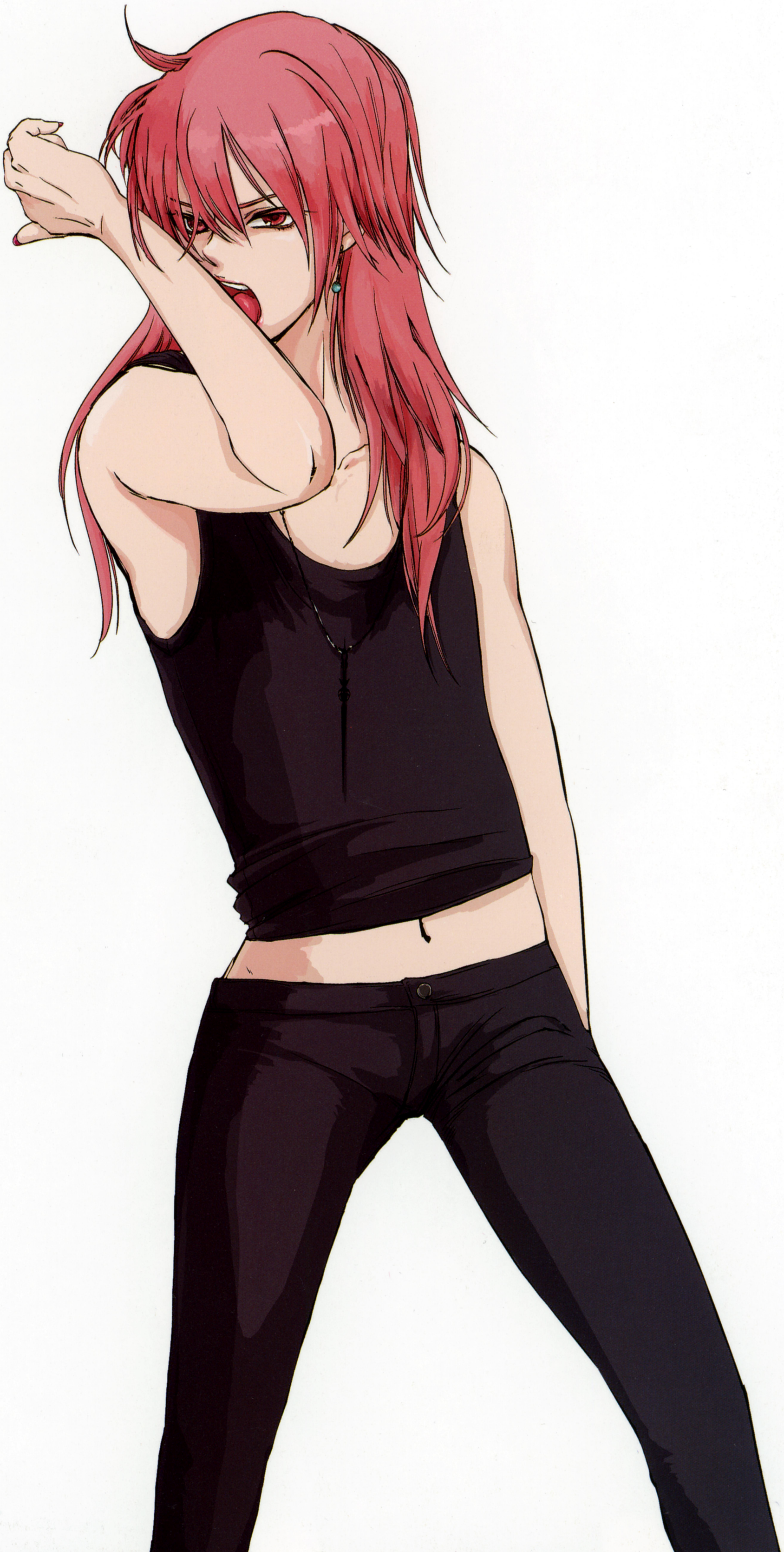
初期設定画２

髪型が定まっていなかった頃のものだ。服装は既に現在のものと近くなっている。

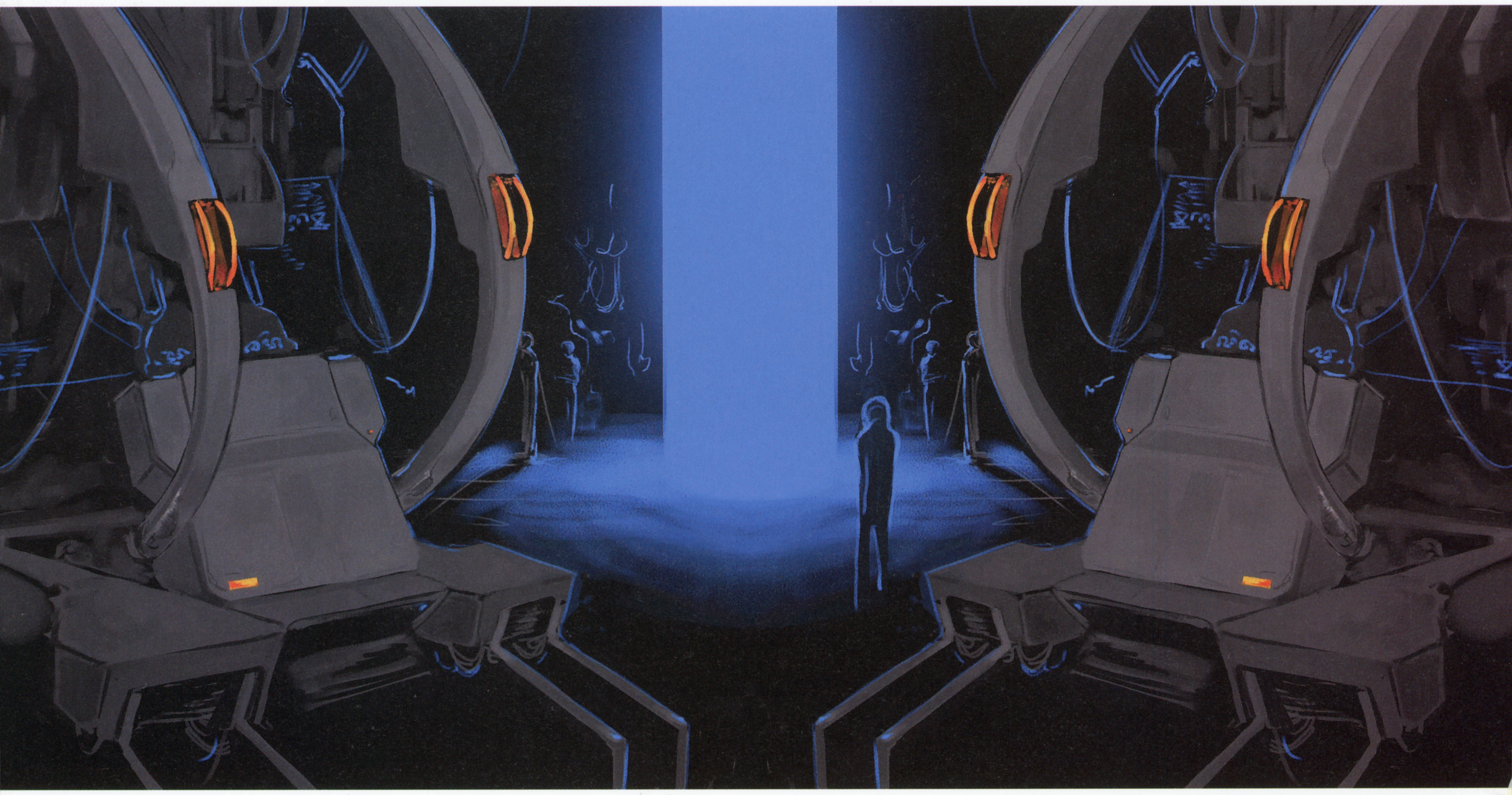
The Dirty of Loudness

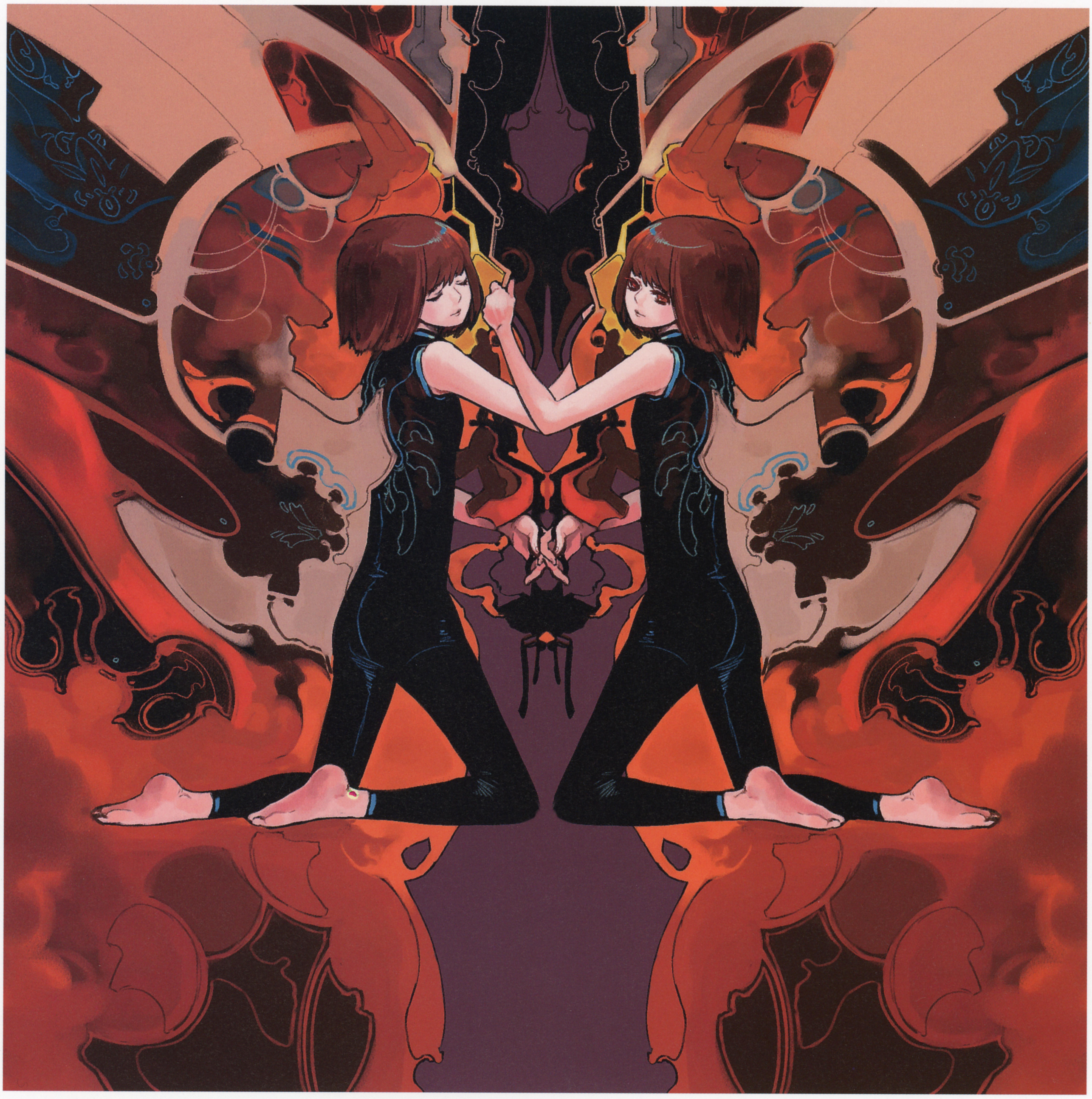
Bleeding Luv

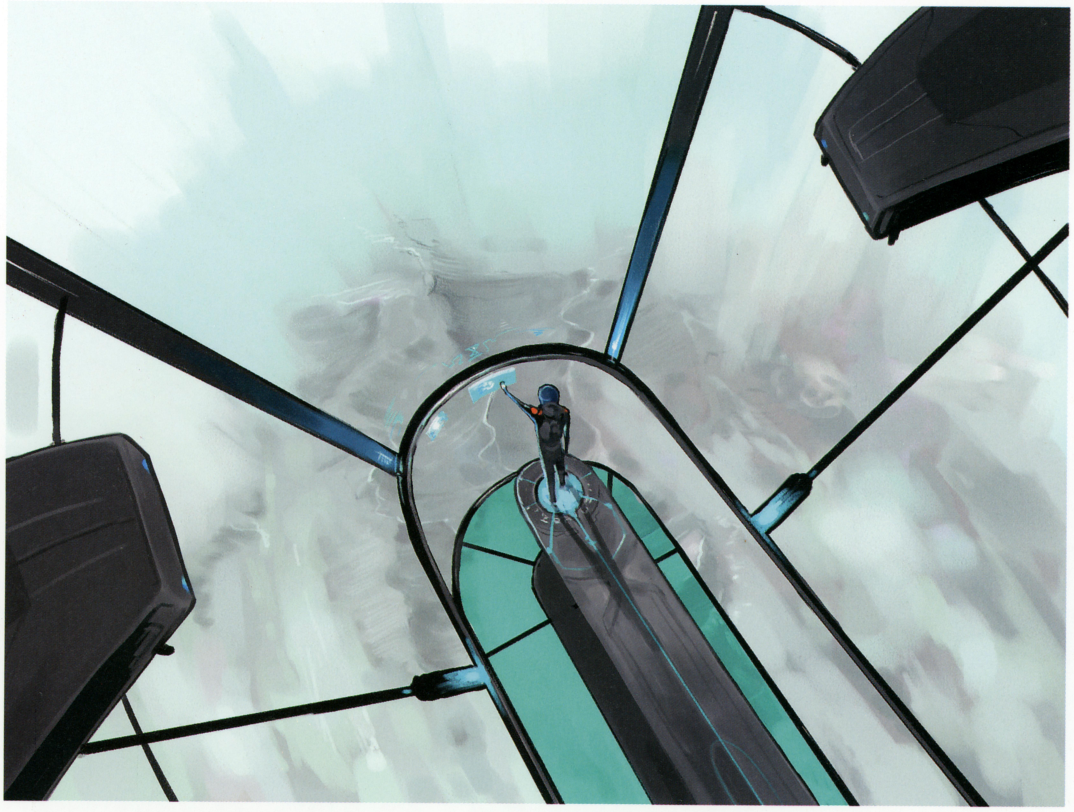
~ Immorality act ~

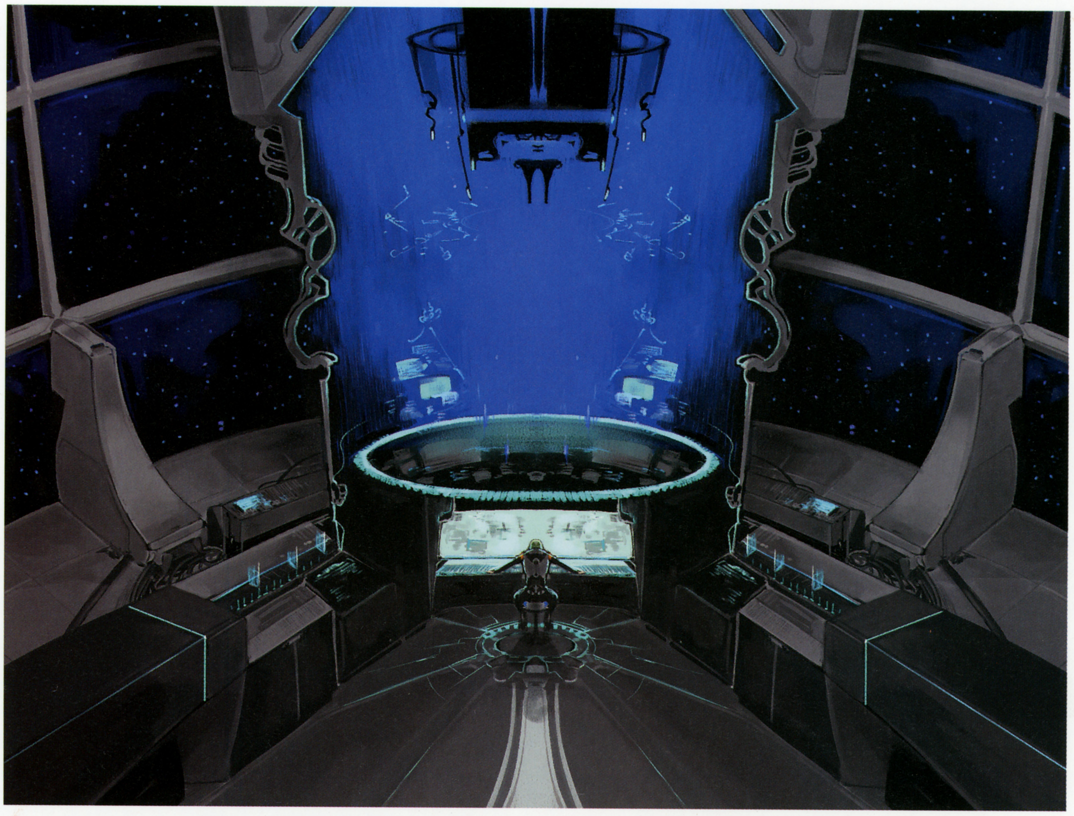


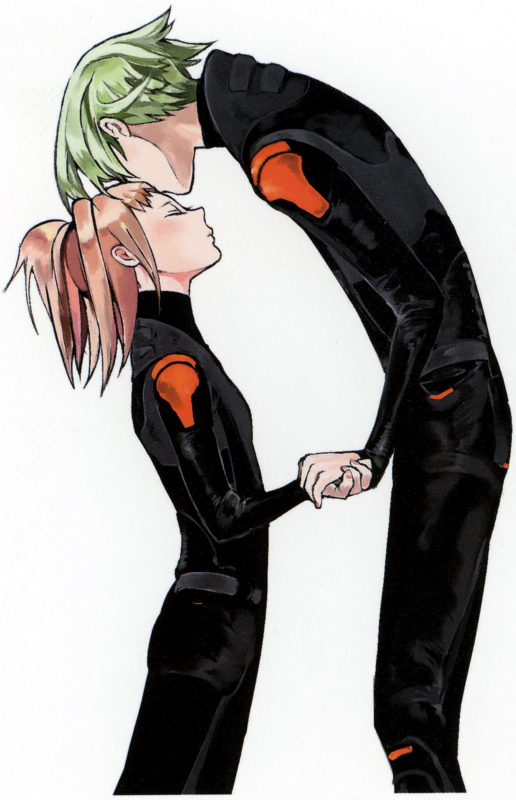
Zenius
dʒiːnjəs
- I -
vanisher

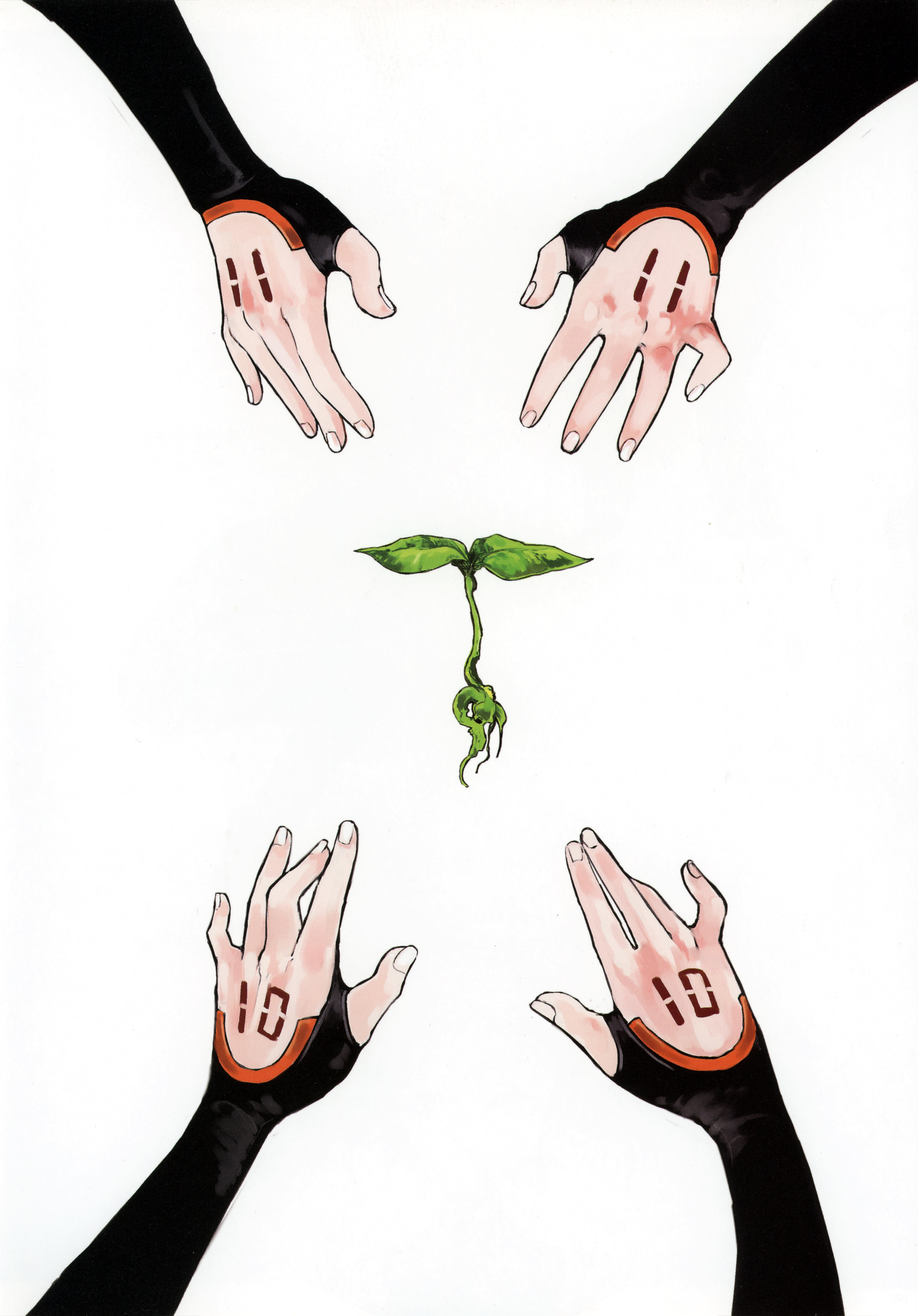












Eligible

適格者「Eligible」
Number-12

▌エリジブル

height：158cm
weight：43kg

「beatmaniaⅡDX 13 DistorteD」のイメージカラーはモノトーンだった。それにより灰色の世界、銀世界を背景に物語が描かれた。「Zenius」で描かれた世界、それは空の物語であった「Xepher」に対し大地の物語となっている。エクレメスの眠りにより日の光はなくなり死の大地となった世界である。大地は変動し、人類は滅亡の危機を迎えた。4人の子供に使命を与え、人類最後の希望を託した。それぞれに与えられた名前は使命を表すコードネームである。「Zenius」(ジーニアス)とはGenius(英／天分)をもじったもの。彼らの総称である。

▌design comment

エリジブルは秀才でおとなしくて物腰柔らかな男の子です。鼻の「Z」はメガネをかけているようにも見えますが、メガネではなくあくまで装飾です。賢そうでストイックな黒髪にしたかったのですが、ムービー中で黒髪はしずんでしまって一瞬では見分けがつかなくなってしまうので、青光りするような黒髪から青に変更しました。

▌初期設定画 1

最初期にはカチューシャはマザーだけでなく全員がつけていた。「DistorteD」のテーマカラーが決まるまでは緑や白などがよく使われた。

▌鼻の模様

横から見ると「Z」の文字に見える。
「Zenius」の「Z」だ。

▌Zの刻印

「Zenius」のタイトル決定後のもの。デザインはほぼ現在のものと同様であり、「Z」の位置には試行錯誤の跡がみられる。あまりに顔に「Z」の文字が目立つので、現在のデザインになったらしい。

▌初期設定画 2

エリジブルは物静かな少年から元気な少年に変わり、最終的には落ち着いた現在のものになっている。このイラストは元気な少年の頃のもので髪の毛も外に跳ねており、仕草や雰囲気でもやんちゃぶりが伺える。

design comment

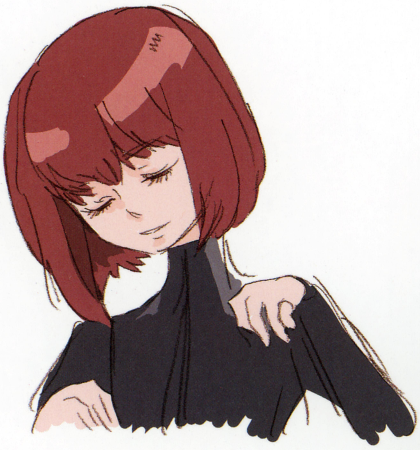
歳はそんなに皆と変わりませんが、皆のお姉さん的存在です。ごくごく一般的なボブカットで珍しい色使いもしていません。本当に普通の女の子です。最初はもう少し特徴を含んだデザインにしていましたが、優しい雰囲気の普通の女の子にしたくて奇抜なデザインは取り除きました。

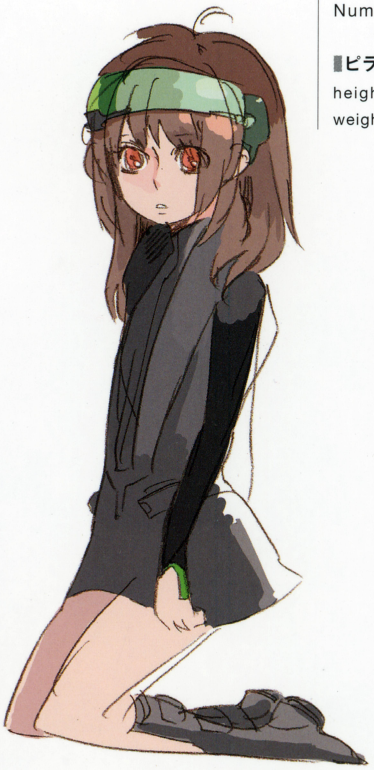
Pillar

柱「Pillar」
Number-11

ピラー

height：152cm
weight：40kg





初期設定画

女の子の服は最初はミニスカートだった。髪の毛も現在のものに比べて長く、顔も幼い。頭の飾りも大きく奇抜である。

柱的存在

ピラーの表情は他の3人に比べて大人っぽく、感情的な表情をしたものは少ない。

仲良し

マザーのほっぺはむきたて卵のようにプニプニ。ピラーの一番のお気に入り。

design comment

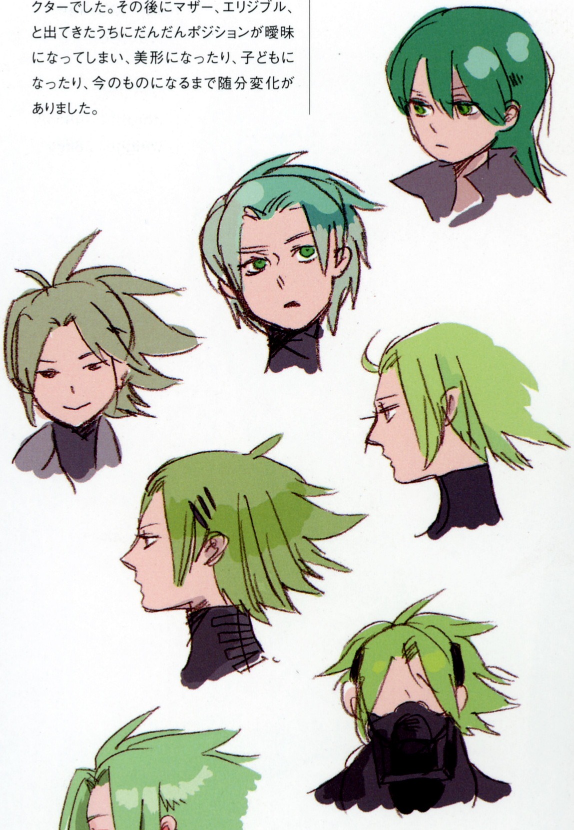
テーマカラーが最初は緑だったので、その名残で髪の毛が緑のままになっています。「Zenius」で一番最初に生まれたキャラクターでした。その後にマザー、エリジブル、と出てきたうちにだんだんポジションが曖昧になってしまい、美形になったり、子どもになったり、今のものになるまで随分変化がありました。

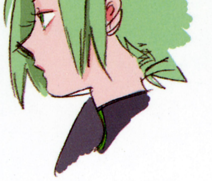
Vanisher

消失者「Vanisher」
Number -13

ヴァニッシャー

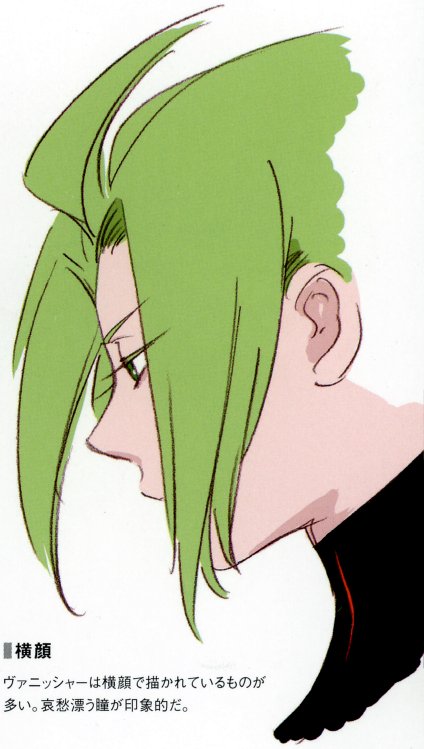
height：165cm
weight：48kg





デザインの変化

子どもであったり鼻の形であったりキャラクター性は変わっていないものの、色々試行錯誤の跡がみられる。

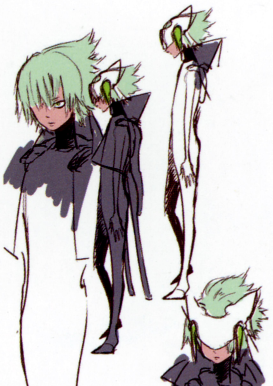


横顔

ヴァニッシャーは横顔で描かれているものが多い。哀愁漂う瞳が印象的だ。

制作中の没カット

ヴァニッシャーは屋外にいるカットが多く描かれている。



初期設定画 1

「Zenius」の最初期のイラストの中でも最も古いもの。顔は隠されており、ヴァニッシャーは悪役の雰囲気を漂わせるイメージであった。

初期設定画 2

主人公を他に立てたことにより、ヴァニッシャーの雰囲気は大きく変更された。何も語らぬ美形にしてしまおうか、と悩んでいたときのものである。

design comment

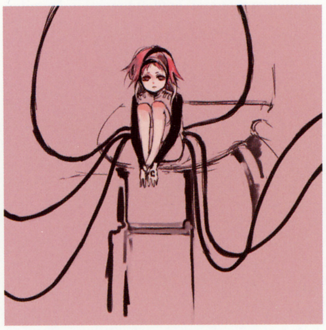
マザーは最初赤ん坊という設定でした。それがラフを重ねるうちに少しずつ年齢が上がっていき、現在の姿に変わっていきました。ですが、最初からあったイメージの幼さは彼女の魅力として残しました。

Mother

母「Mother」
Number-10

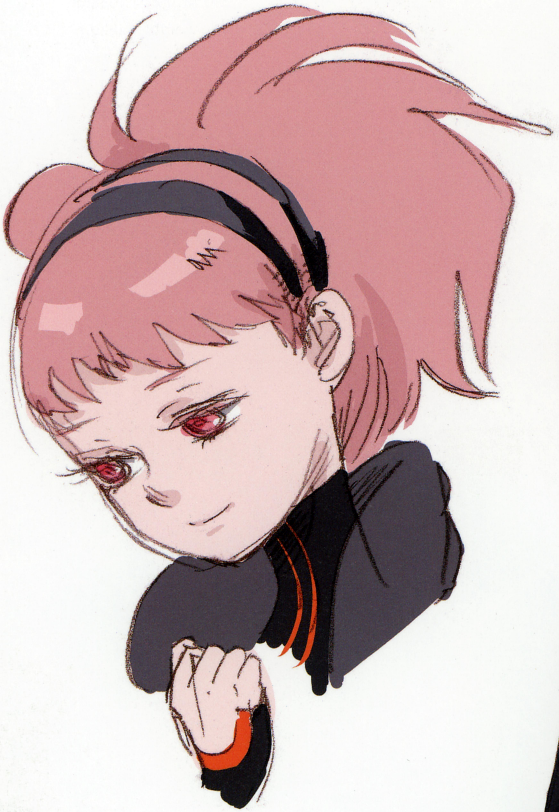
マザー

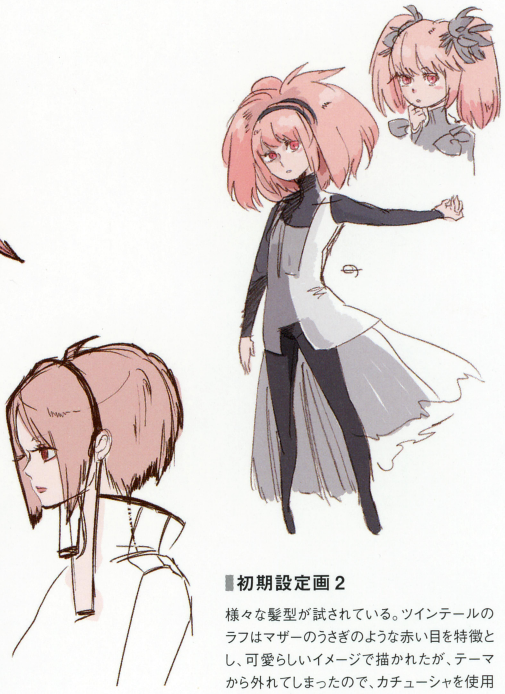
height：148cm
weight：36kg



初期設定画 1

コードに繋がれているマザー。年齢も現在のものより幼い。





初期設定画 2

様々な髪型が試されている。ツインテールのラフはマザーのうさぎのような赤い目を特徴とし、可愛らしいイメージで描かれたが、テーマから外れてしまったので、カチューシャを使用したデザインが採用された。

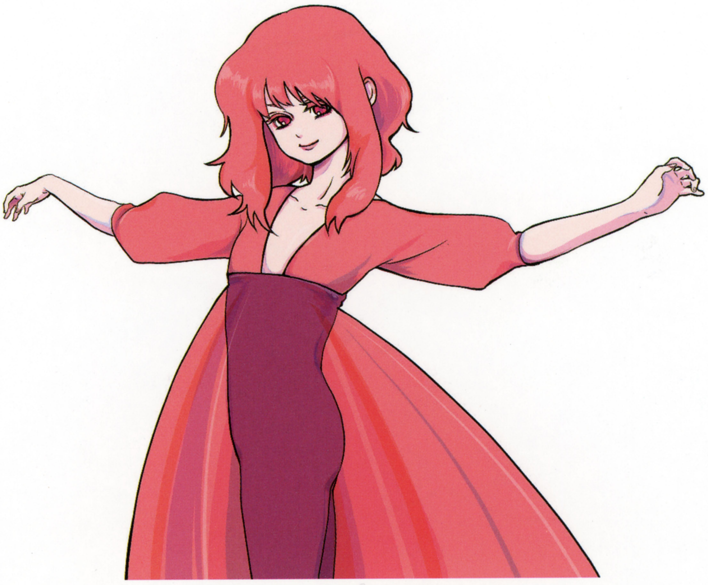
いちごのショートケーキ

マザーは夢見る少女。昔の文献を読んでは憧れて想いを馳せている。

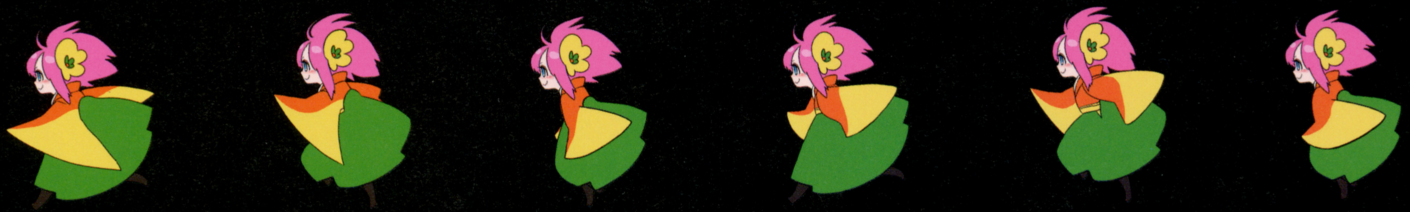
ヴァニッシャーのバカー

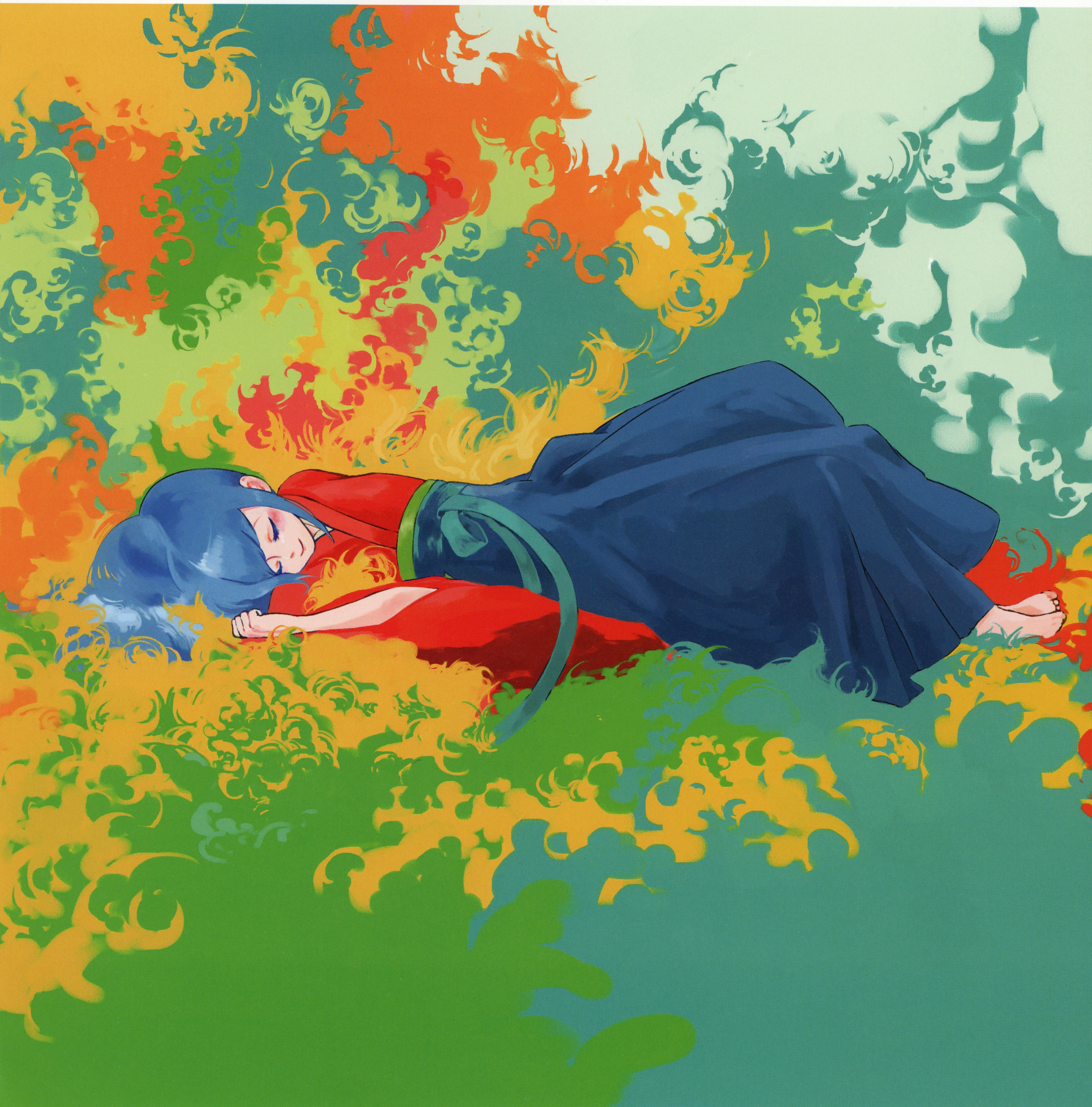
ヴァニッシャーとマザーは仲良しだがよくケンカもする。マザーは感情の起伏が激しく、幼い顔同様の子どもっぽさを残す。二人の間にエリジブル、ピラーがいるといった関係だ。ケンカの後はピラーがお姉さんっぷりを発揮する。

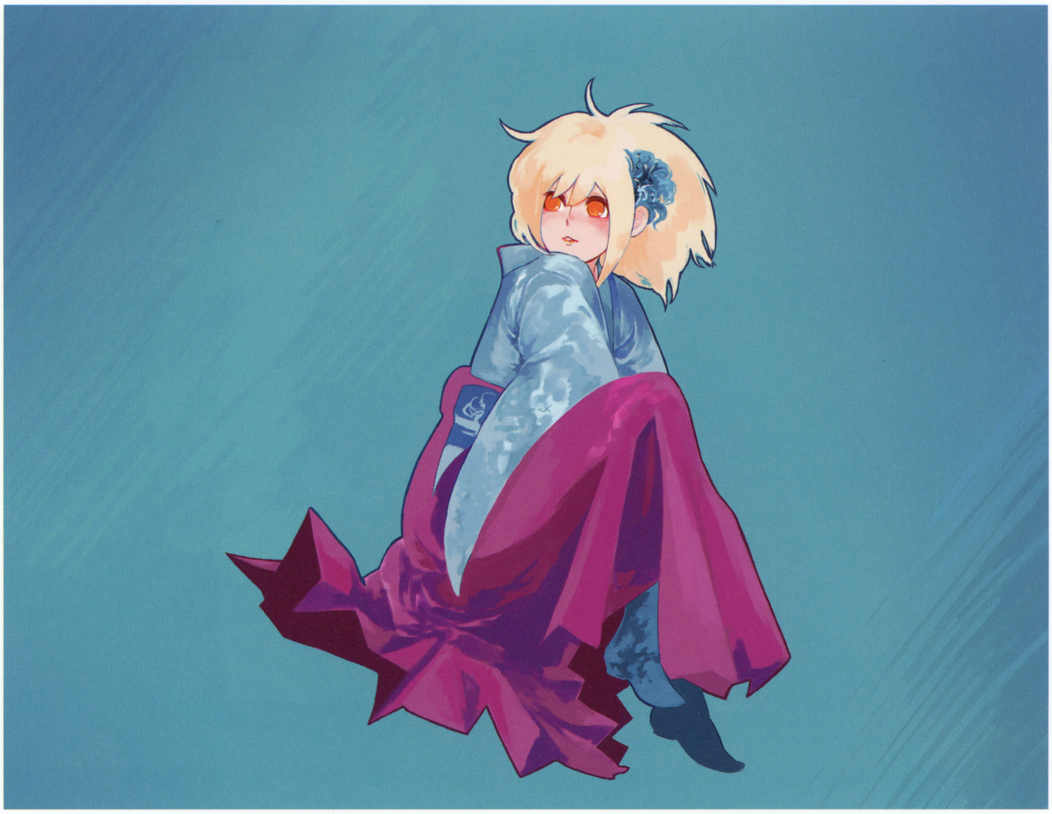
HORIZON

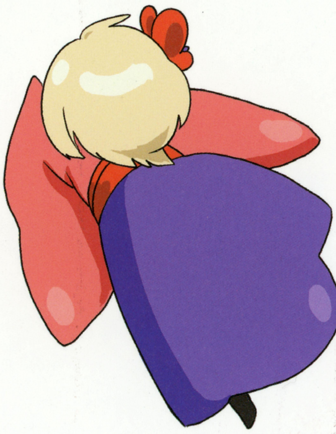


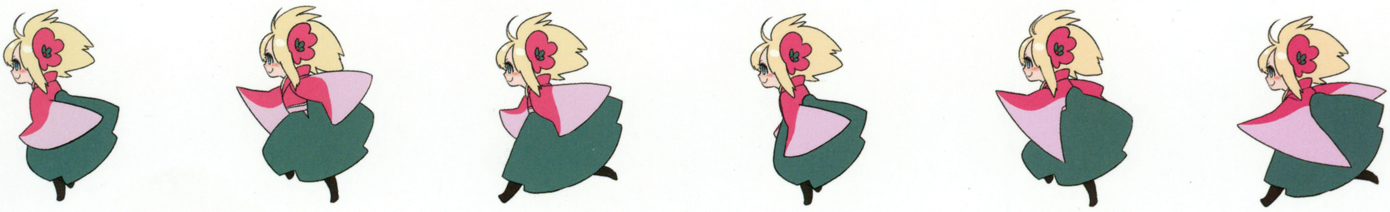
S i g S i g





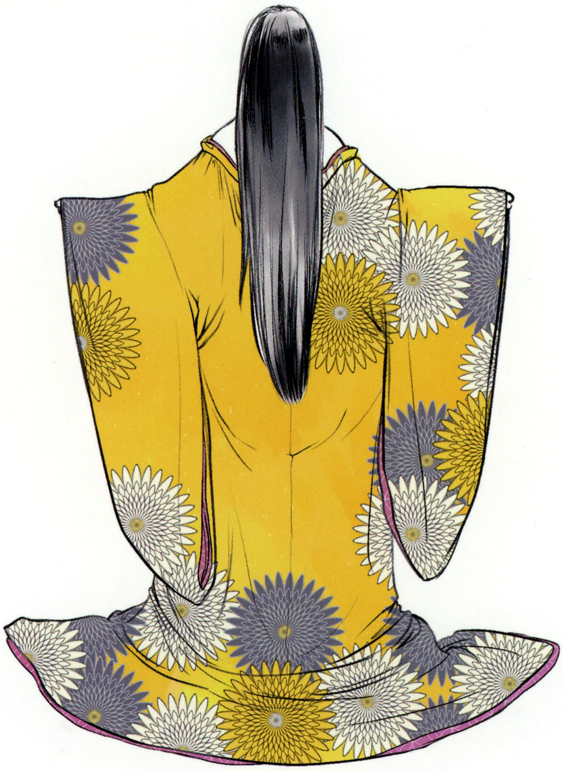


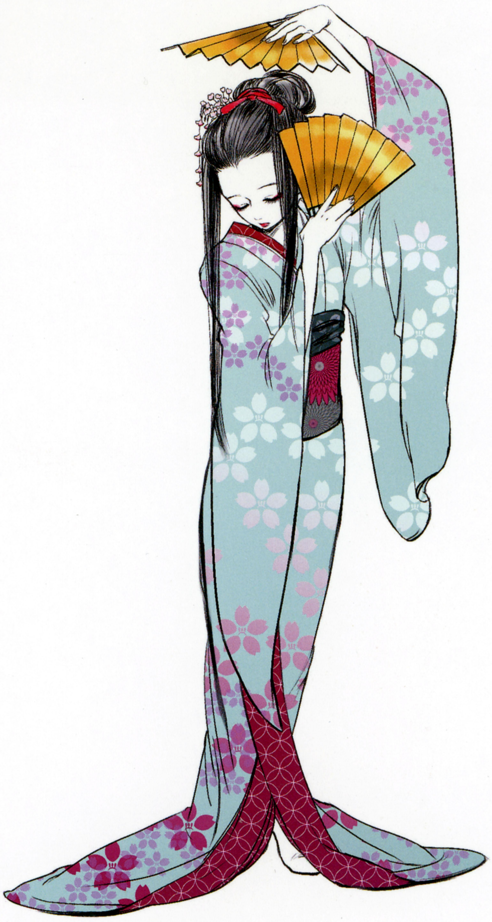


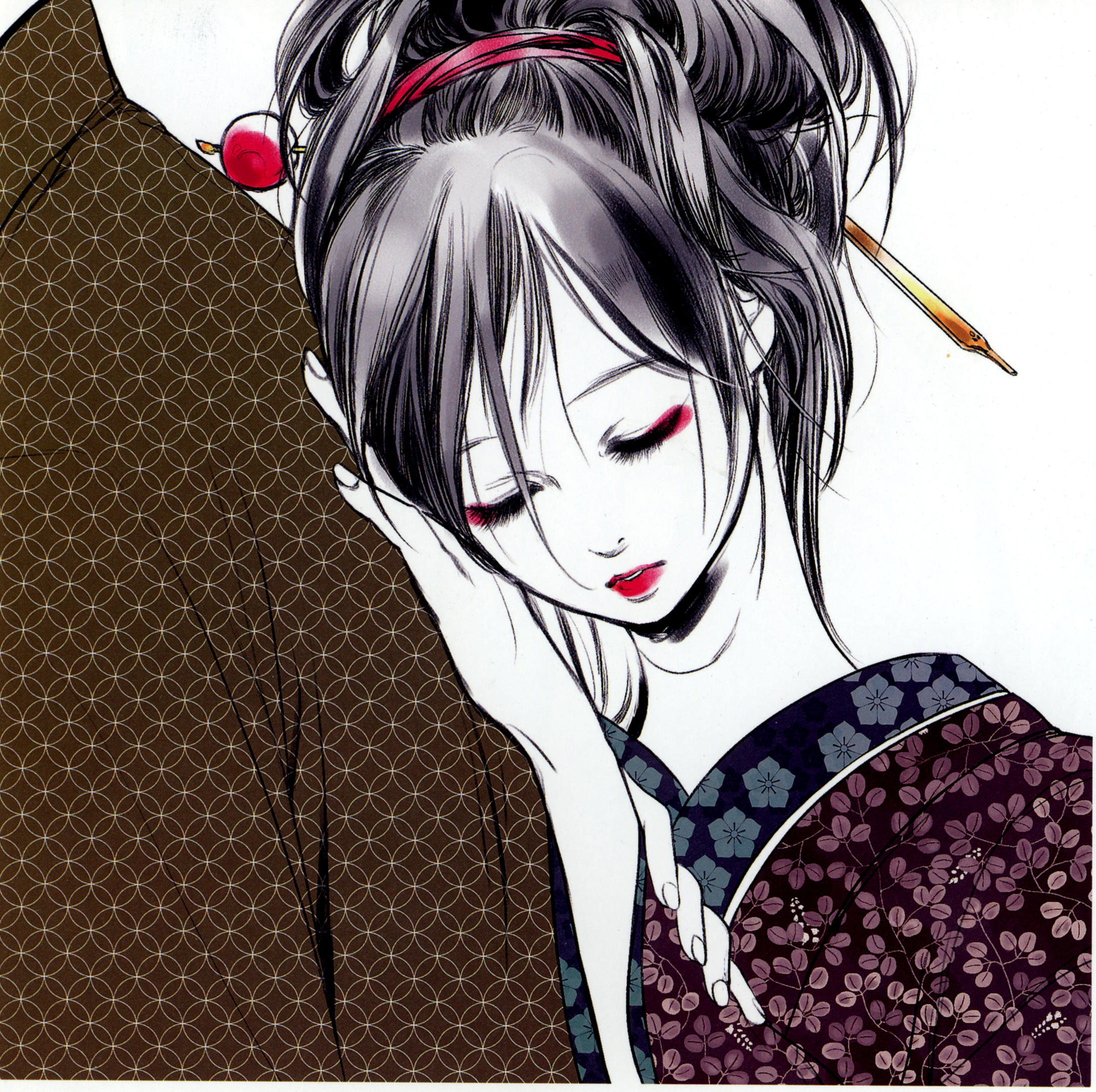


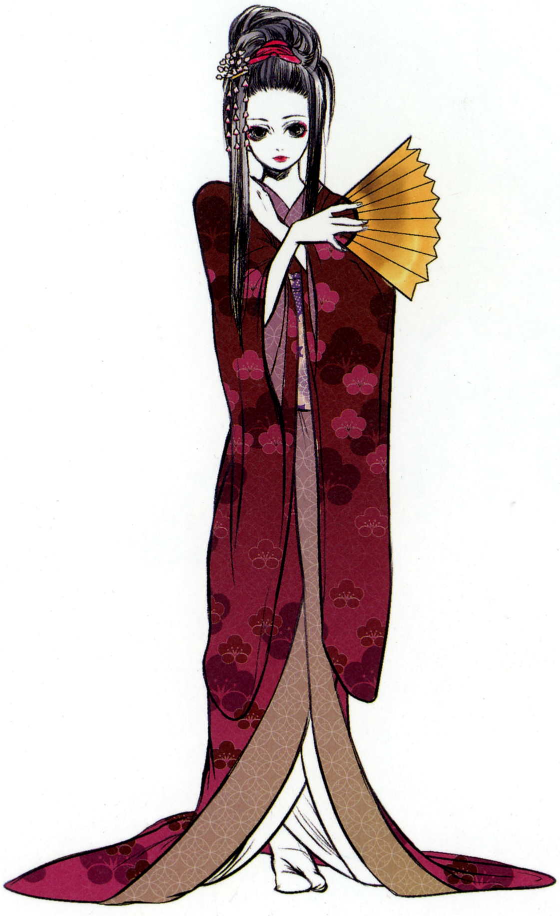
花　吹　雪

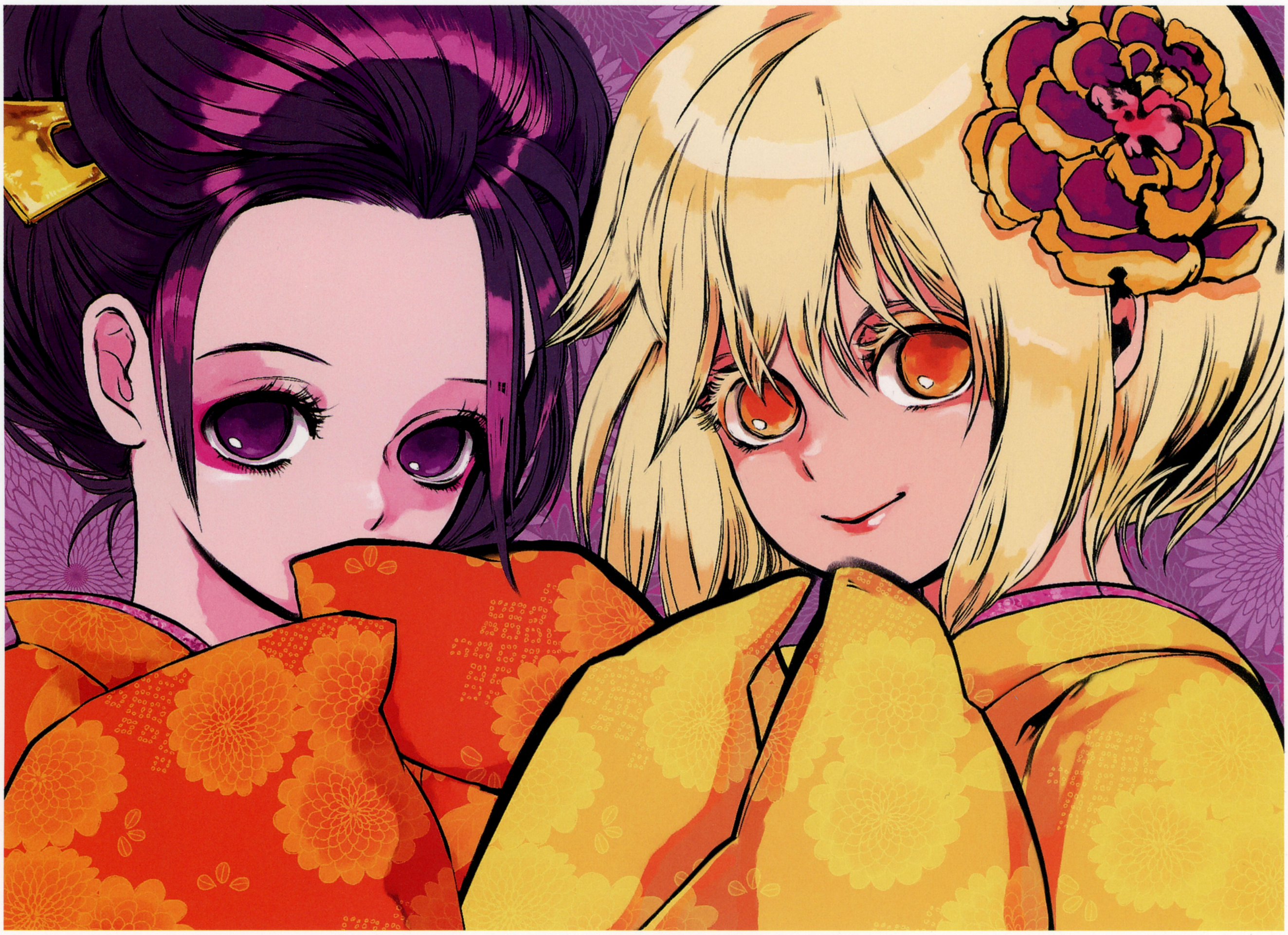
～ⅡDX LIMITED～





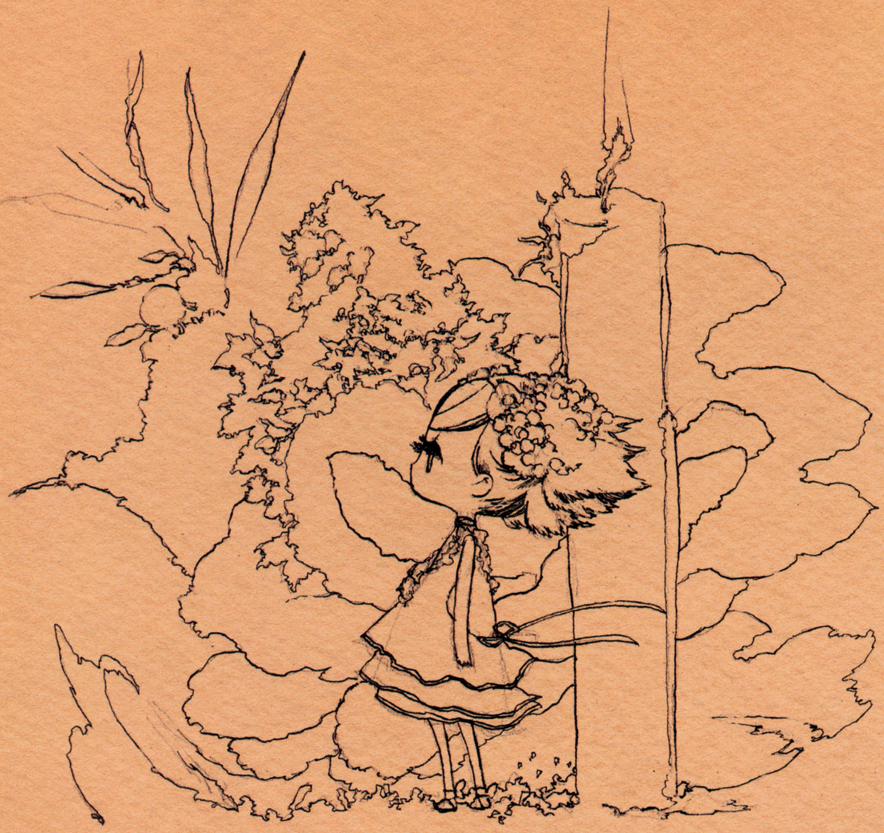


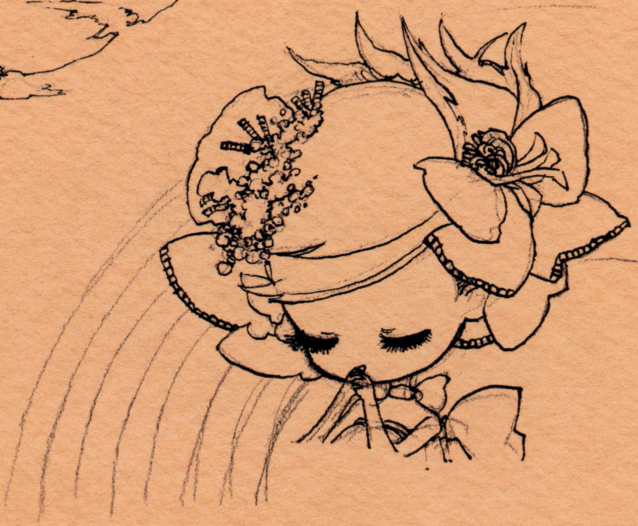


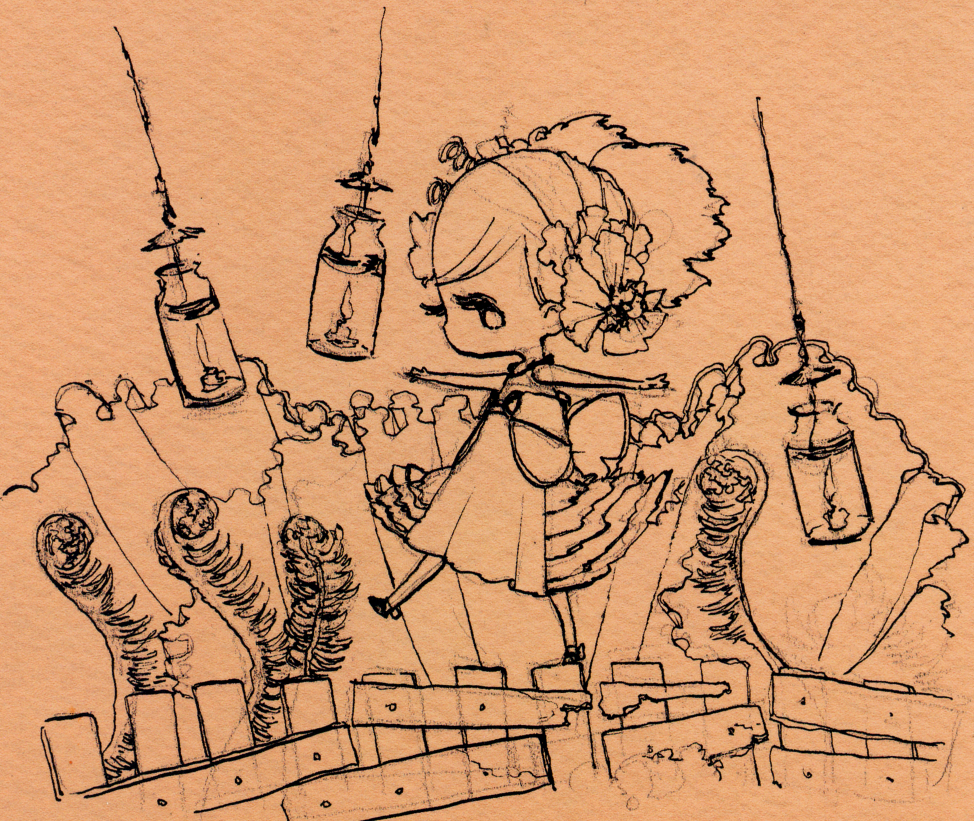


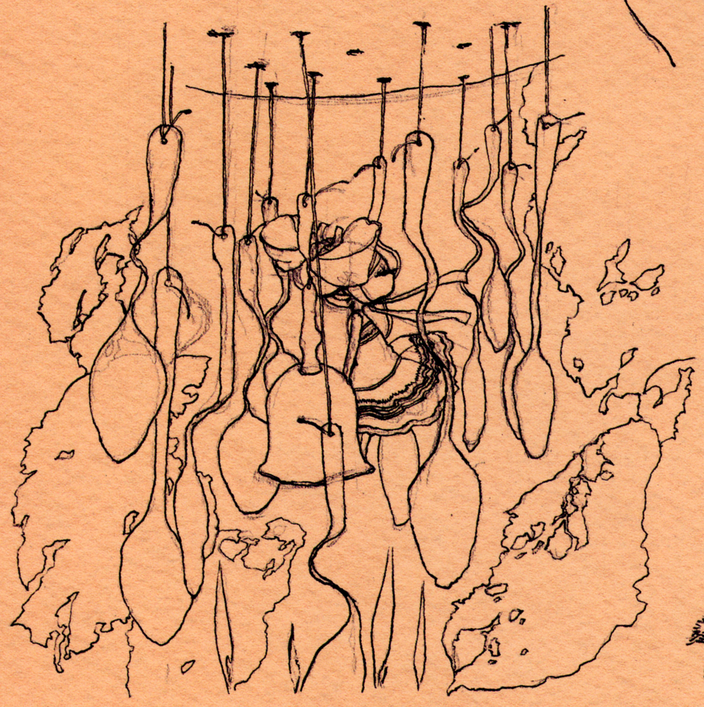
Love Again...

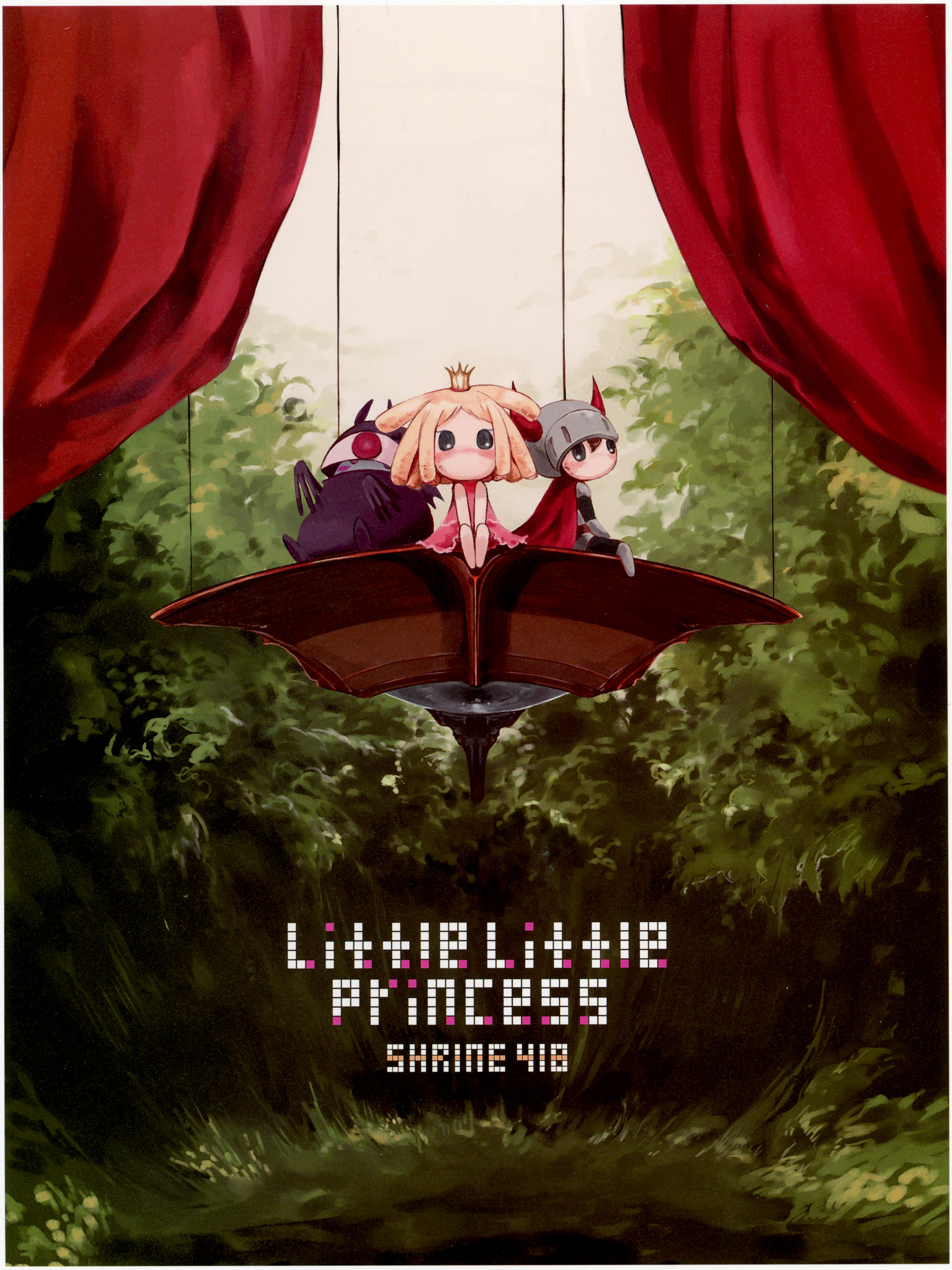
Little Little Princess

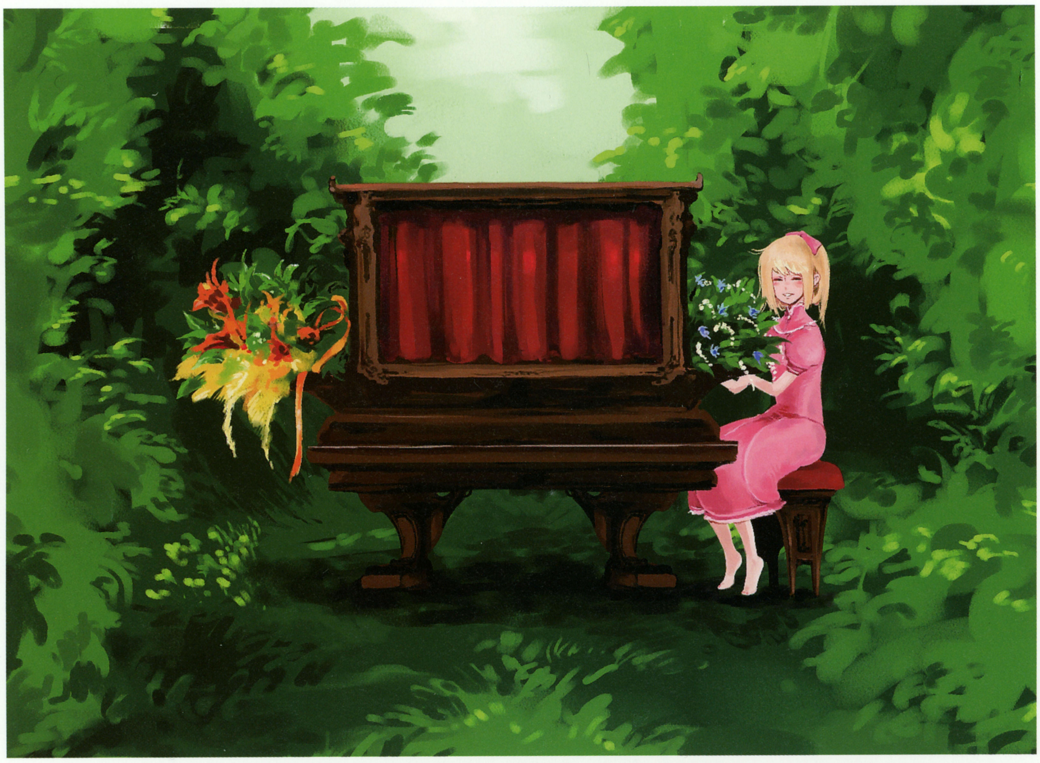


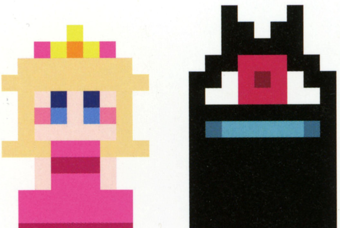







Little Little
Princess
SHRINE 418



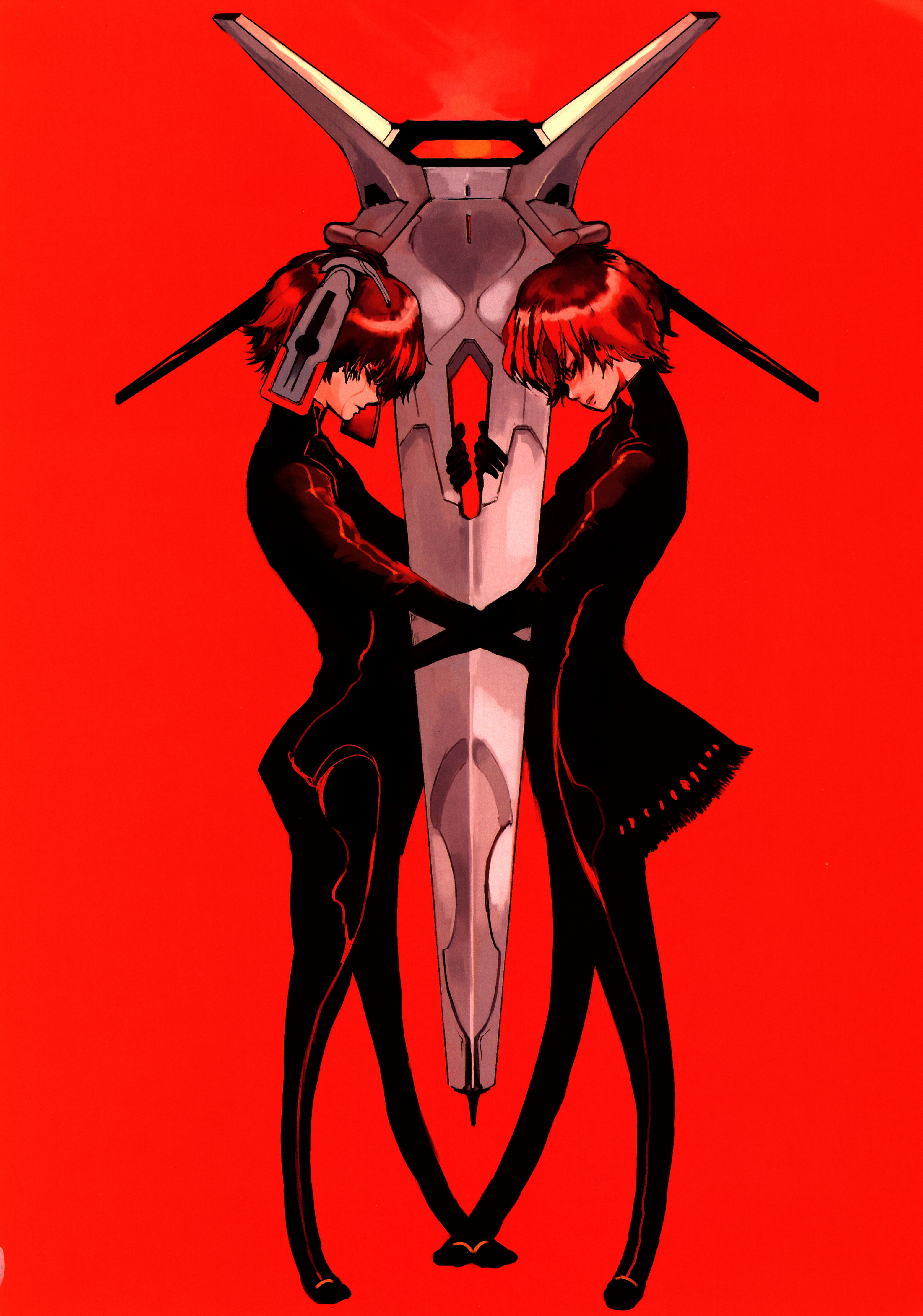


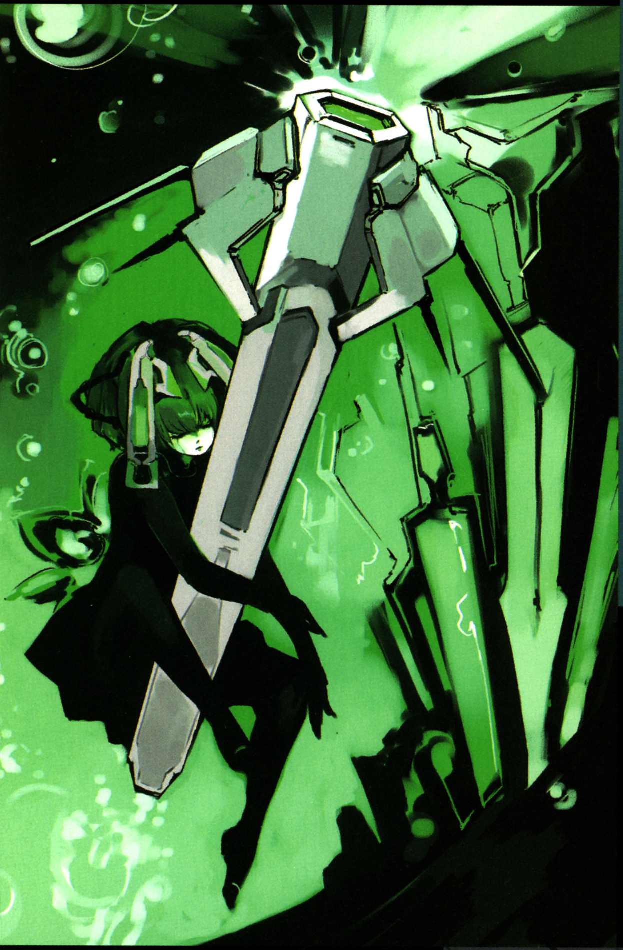
Secret of Love

Love Magic

LOVE
MAGIC

L e a v i n g · · ·



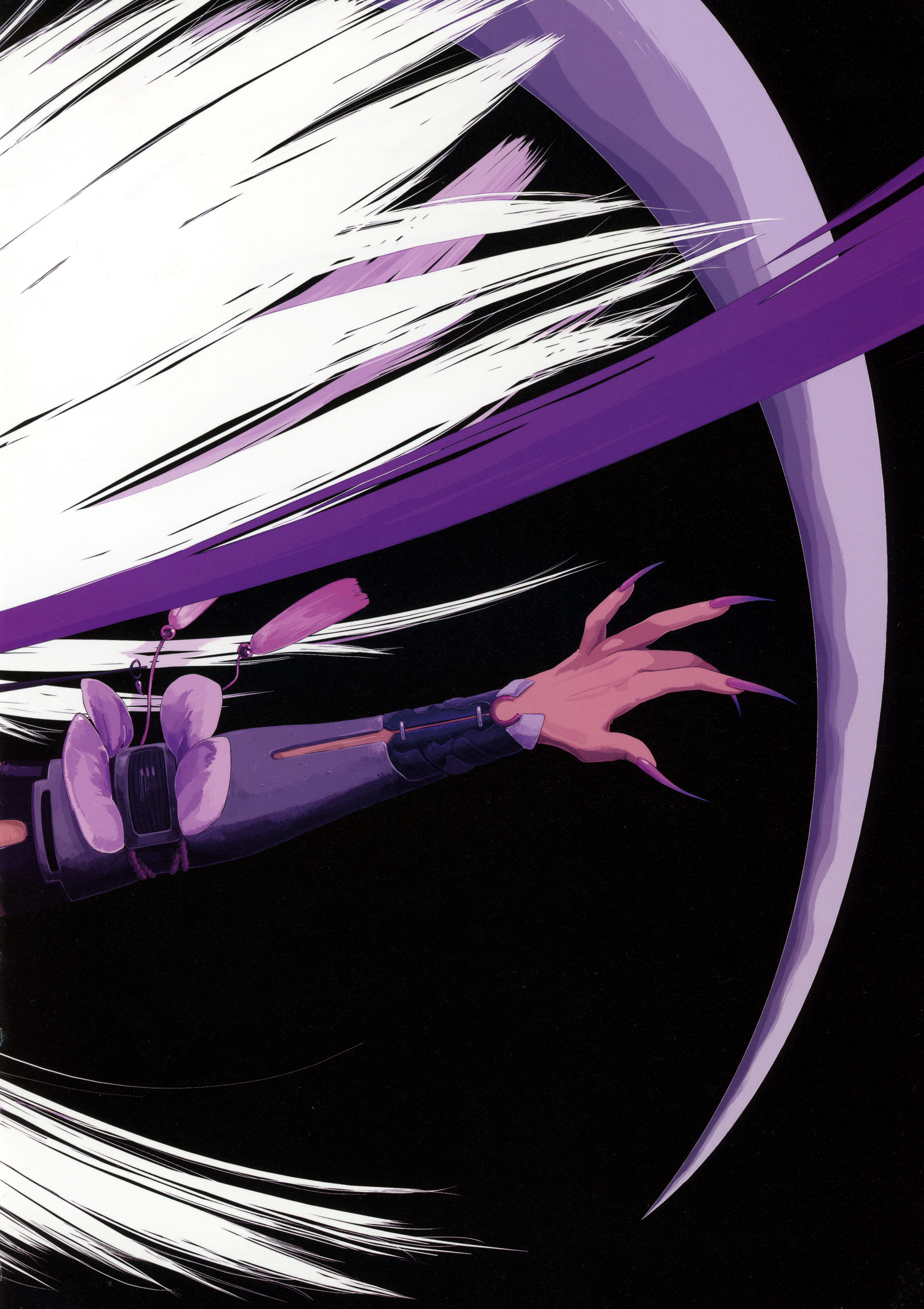


EURO-ROMANCE

Air Bell

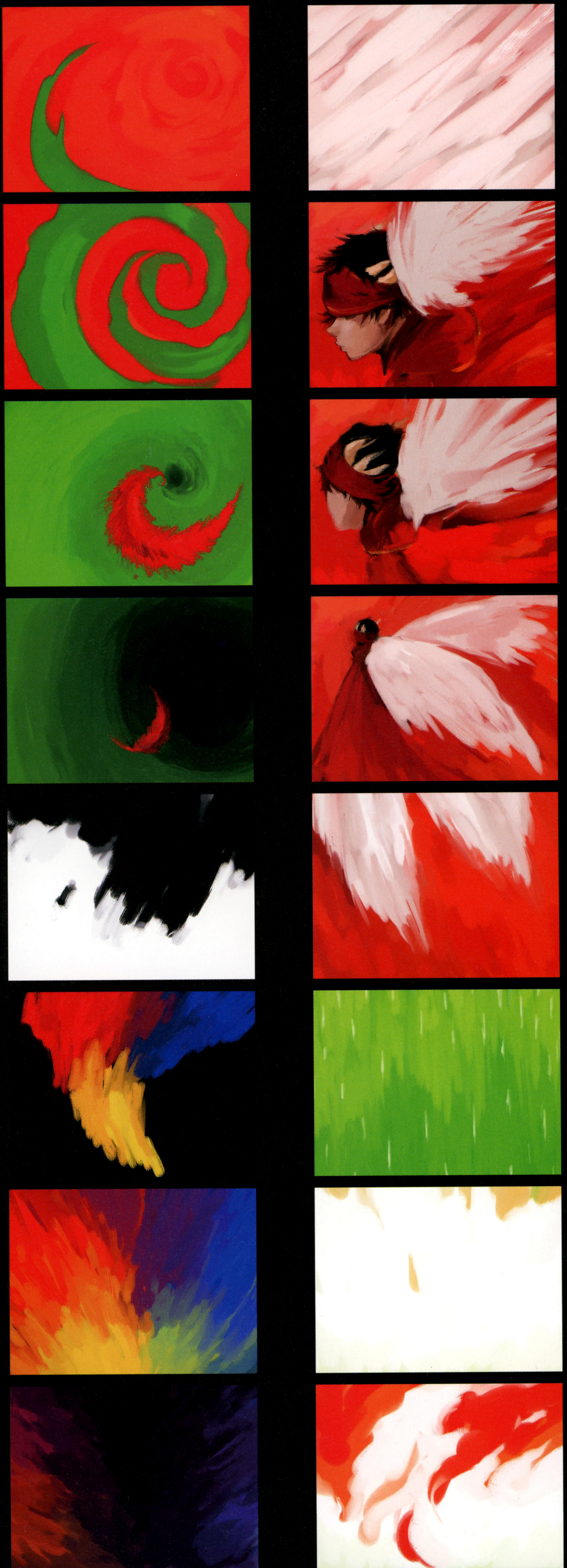
tripping contact

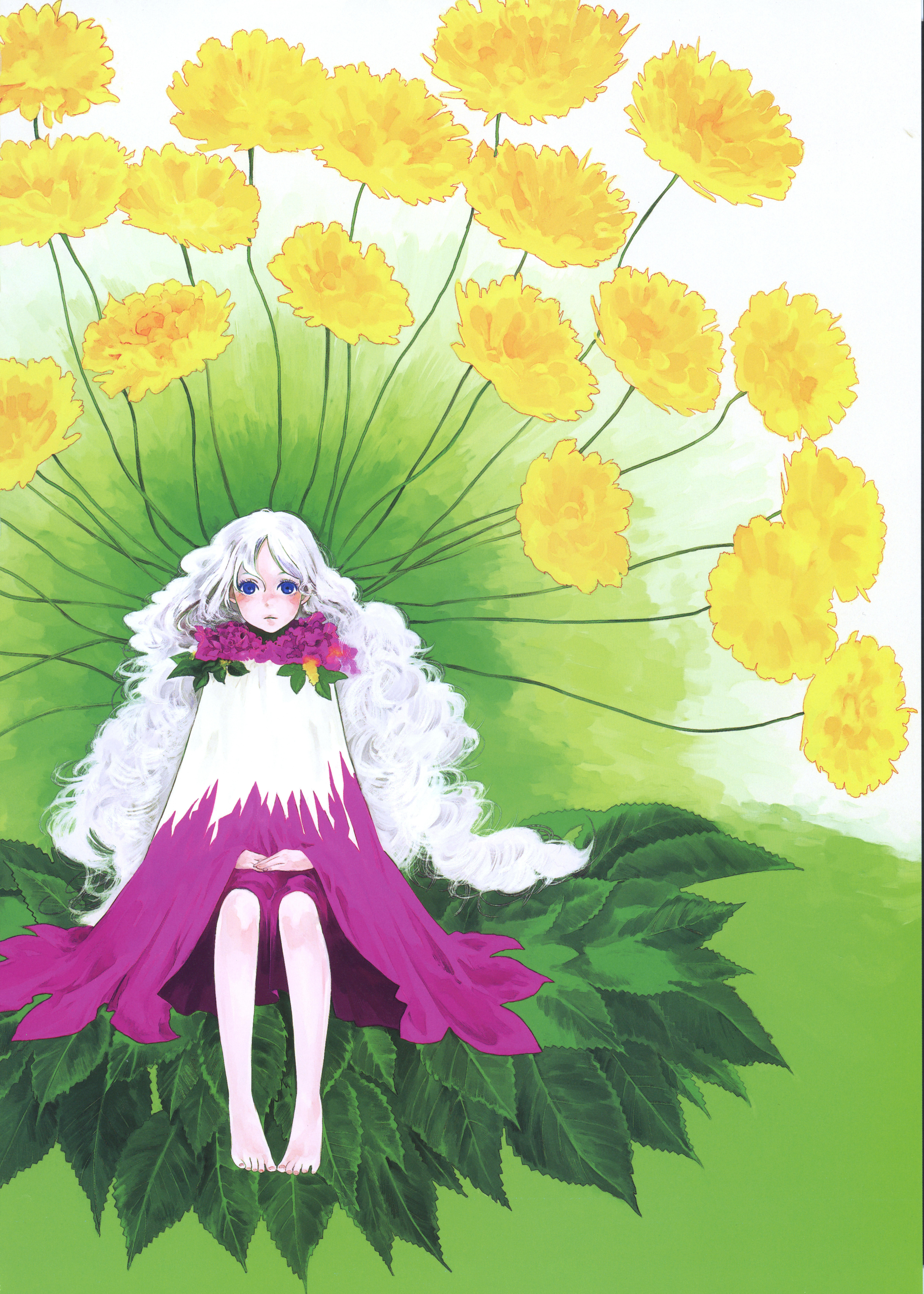
華　蝶　風　雪



JOURNEY TO "FANTASICA"
(ⅡDX LIMITED)

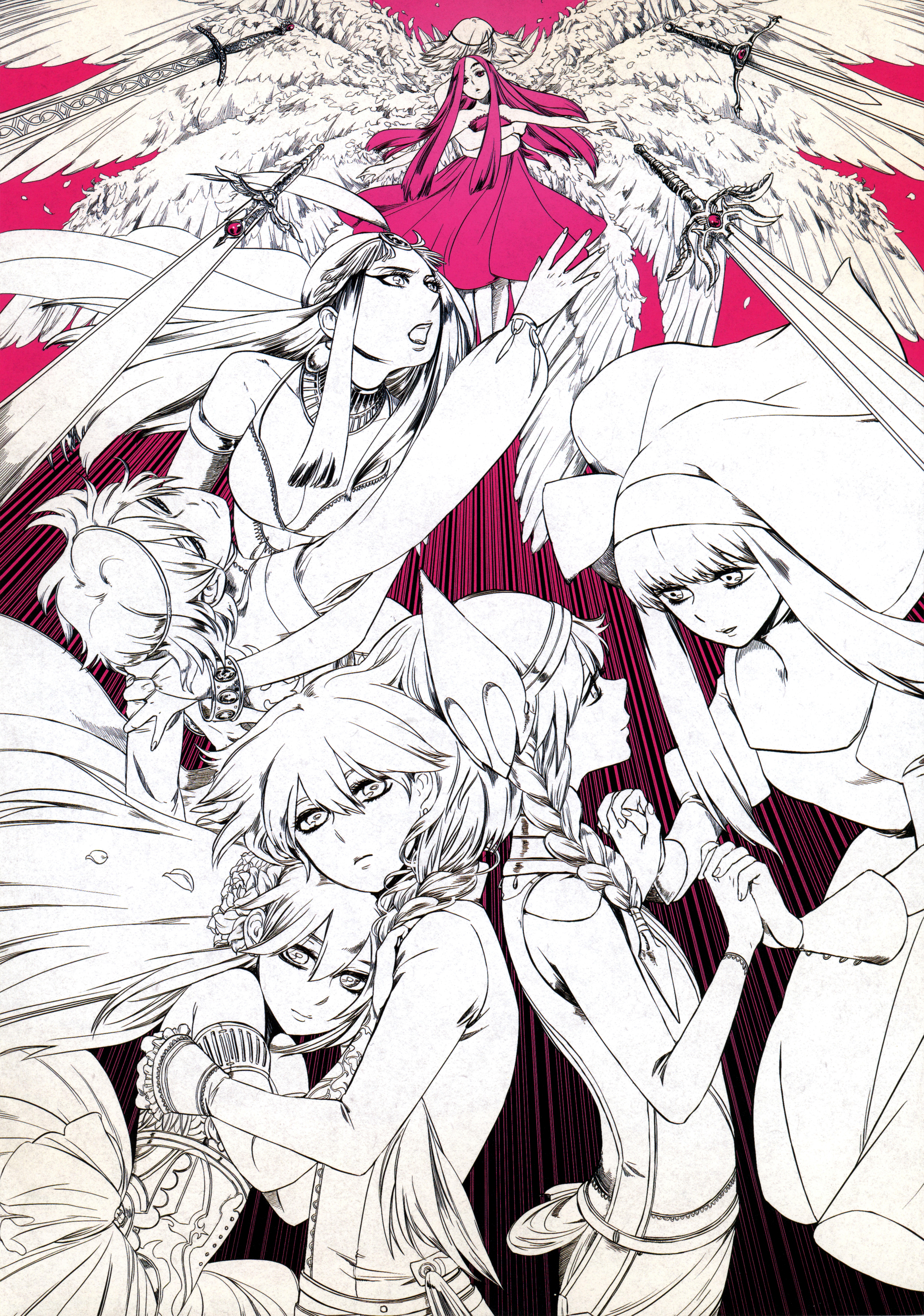
scar in the earth





Blind Justice

Ristacia



Nox und Matin. Es gab bei diesen beiden zwei gänzlich antipodischen Persönlichkeiten und die bildeten gleichsam eine perfekte Symmetrie
der zwei gegenseitigen Wesen, die eigentlich von einem selben Individuum geboren sind.
Sie sollten von Natur aus zueinander anziehen und komplett ein Herz und eine Seele sein,
um die Stammfolge des idealen Übermenschentums nachzufolgen.

Diese absolut schön gehaltene symmetrische Harmonie zwischen Nox und Matin spaltete sich jedoch unter dem mit Juwel RISTACCIA
vergrösserten Gedankenunterschied, der eigentlich von der Einwirkung des Erziehungsmilieus zwischen den beiden aufgekommen ist, voneinander ab.
Der Zusammenbruch der Symmetrie brachte den beiden hämische Finsternis in ihren Geistern hervor.

Nox, der unter dem bösen Milieu gewachsen hat, ist allmählich ein von negativen Gedanken aus Ressentiment beherrschte Mann geworden und konnte die Existenz
von Matin, die der eigenen Existenz widersprechend ist, nicht mehr erlauben.....und nach der tiefen Qual entschluss er sich endlich,
Matin als die Böse zu vernichten und den selbst aufgebauten "perfekt gerechten Weg" zu gehen.

Matin, die unter dem glücklichen Milieu gewachsen hat, ist eine zartfühlende Frau geworden.
Sie verstand alles von Nox und wollte nur Nox vor bösem Gewissen retten.

Die in zwei abgetrennte Persönlichkeit und die egozentrische Gerechtigkeit von jeder..... diese brachten die Folge, die eigentlich nicht so werden dürfte,
und niemand erwartete, dass die seit uralten Zeiten die Welt richtig regierte Stammfolge des Übermenschentums verschwand.

- vom Epos von Zektbach / Kapitel Ⅲ Strophe Ⅴ "Verschwundene Stammfolge" -

ノクスとマタン　見事なまでに美しい対称性を持った二つの存在があった
一つの自己より生まれし彼らは互いに引き寄せ合い、合わさって完全なる論理を持つ超越者の系譜をたどる予定であった

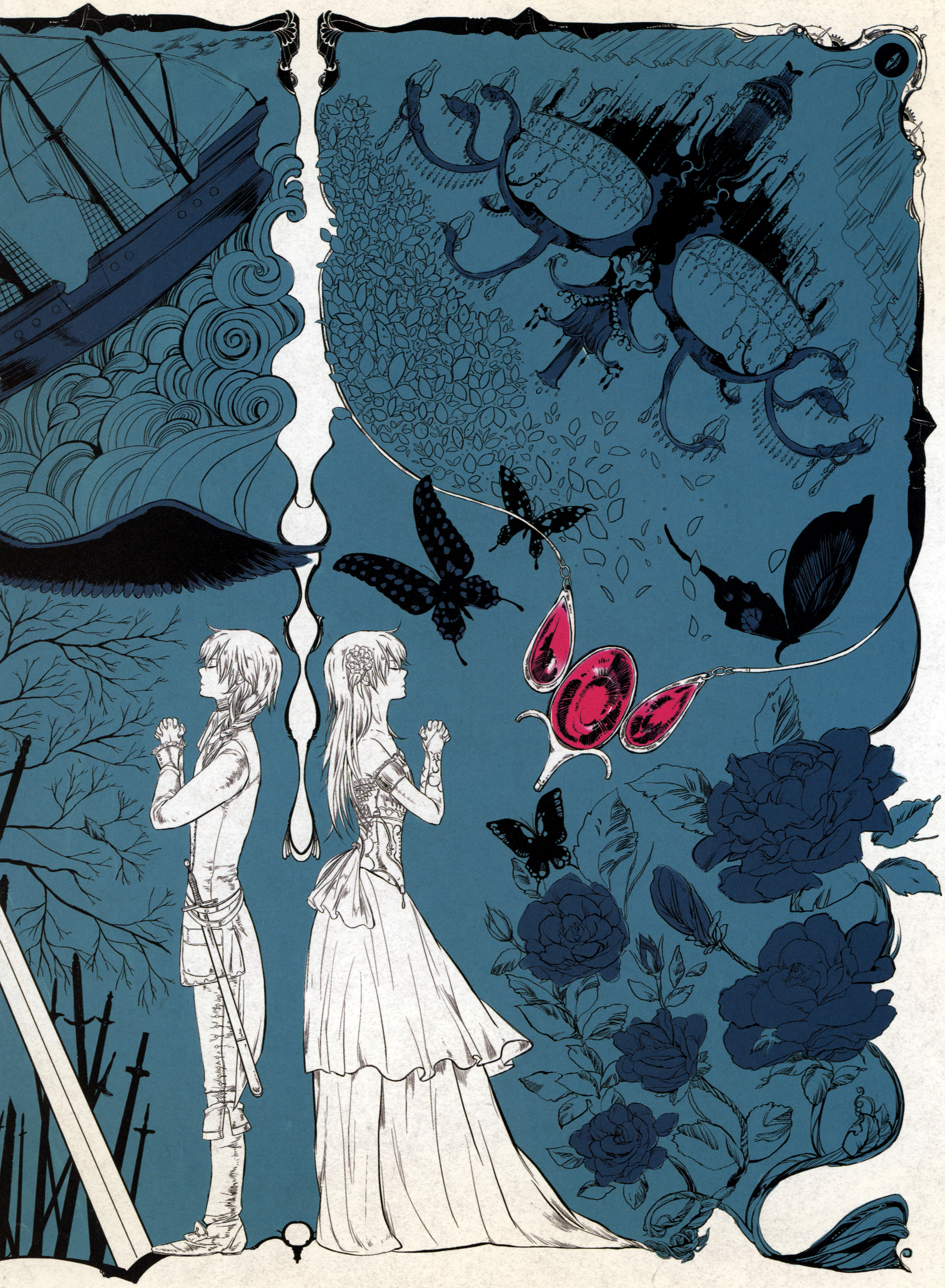
しかしそれぞれの環境によって生まれた感情の誤差が宝玉リスタチアによって大きく増幅され
完全美を保っていた論理的対称性は引き合うどころか崩壊してしまった
調和の崩壊は心の中に恐ろしい矛盾を招きはじめた——

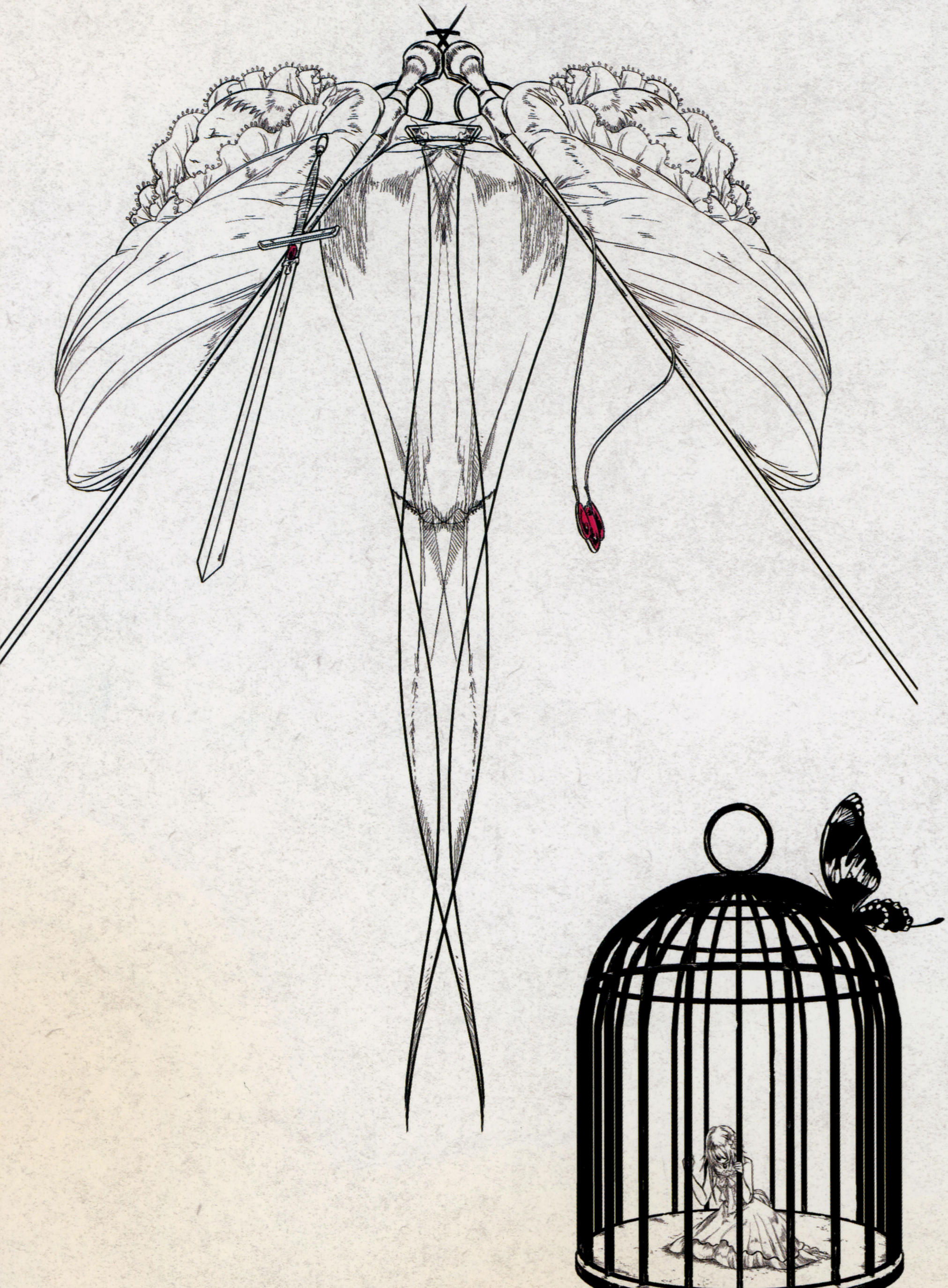
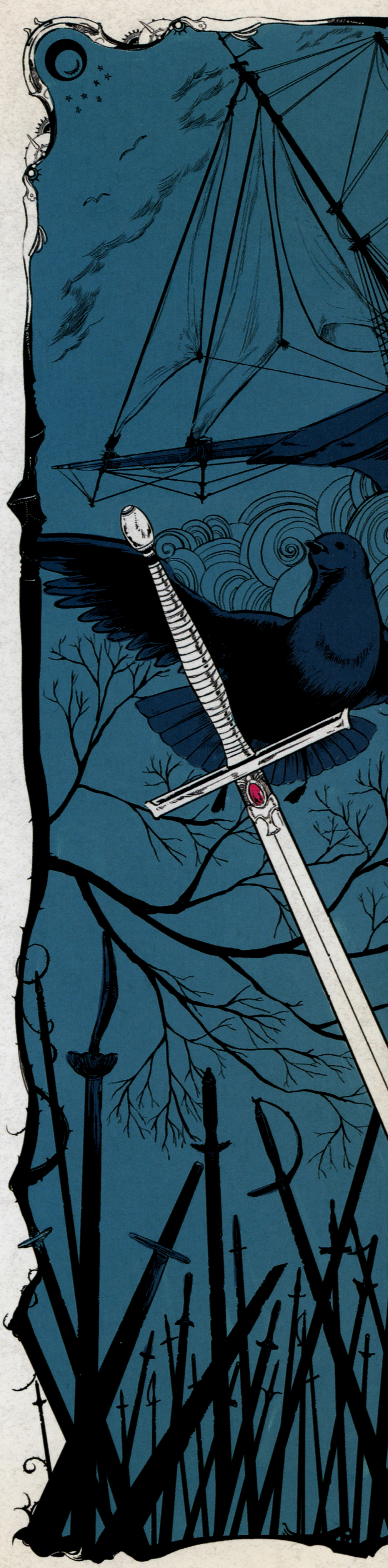
弱き環境で育ったノクスはルサンチマンより生まれし負の感情に支配されはじめ
次第に自己矛盾を引き起こす『似て非なる存在』のマタンを認められなくなっていった
そして、苦悩した末ついにマタンを悪の存在とし排除することによって『完全なる正義』となる道を選んでしまう

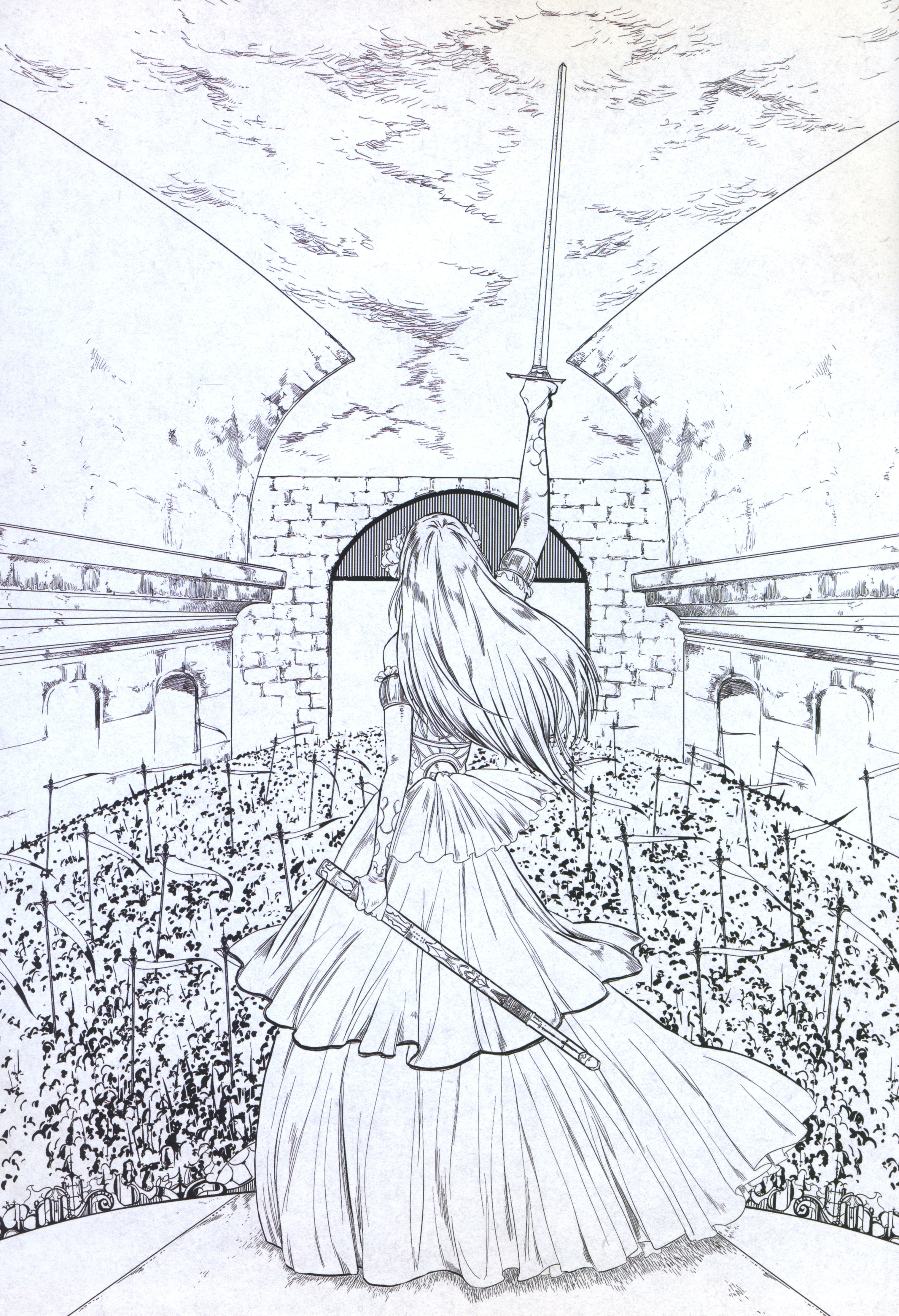
強き幸福な環境で育ったマタンは慈愛に満ちあふれ、全てを理解した上、ノクスを救いたい思いだけが心を支配する

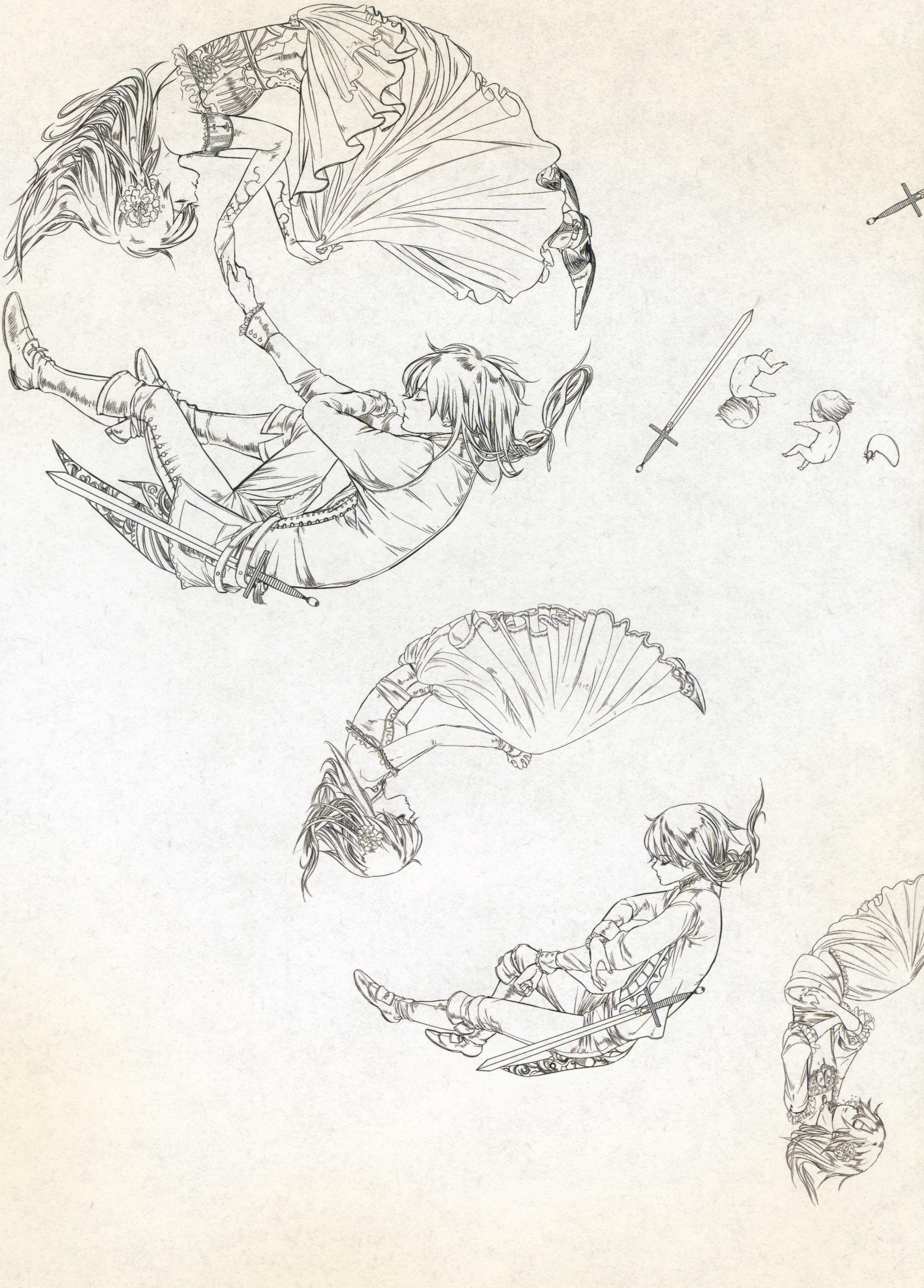
二つに分かれてしまった自己　それぞれの盲目的な正義は、本来あるべき姿とは程遠い結果を招いた
古来から世を正してきた超越者の系譜が、こうして完全に失われたなど誰ひとり知る由もなかった

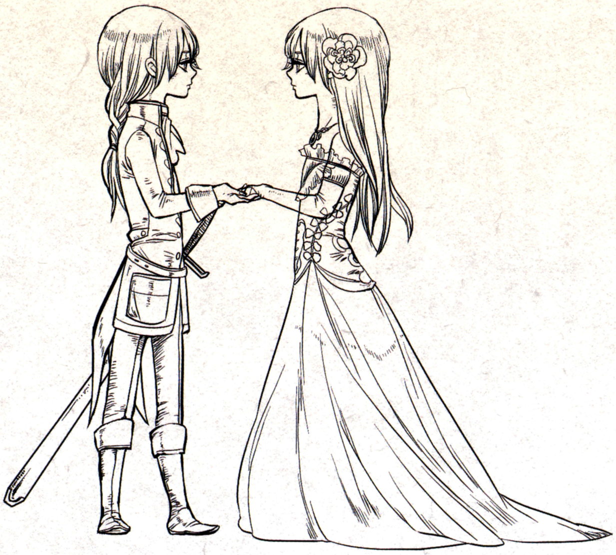
ゼクトバッハ叙事詩第三章第五節『失われた系譜』より

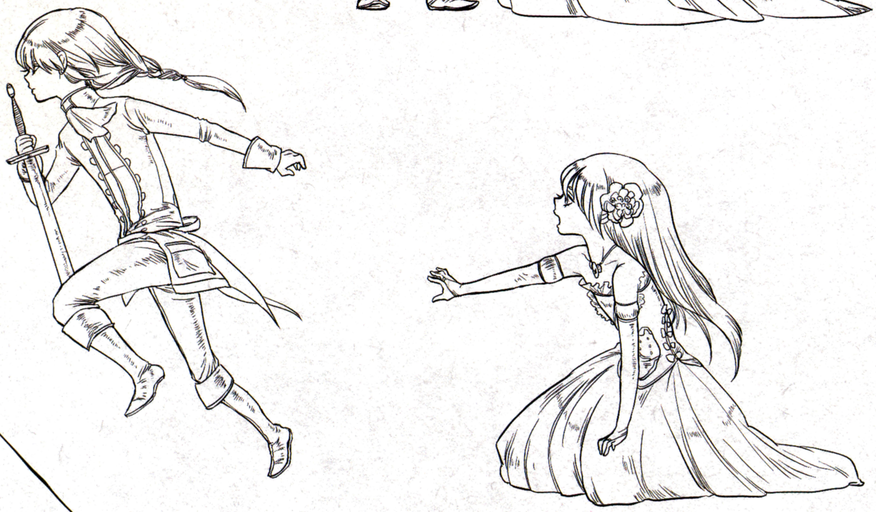


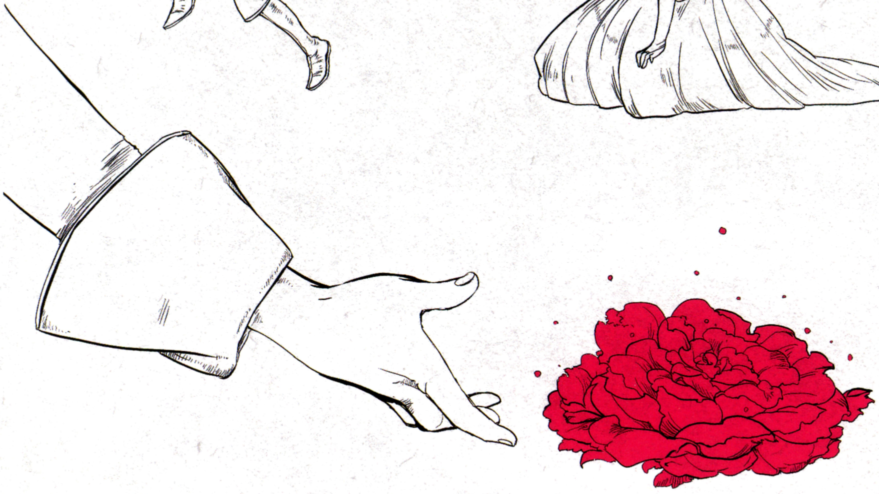



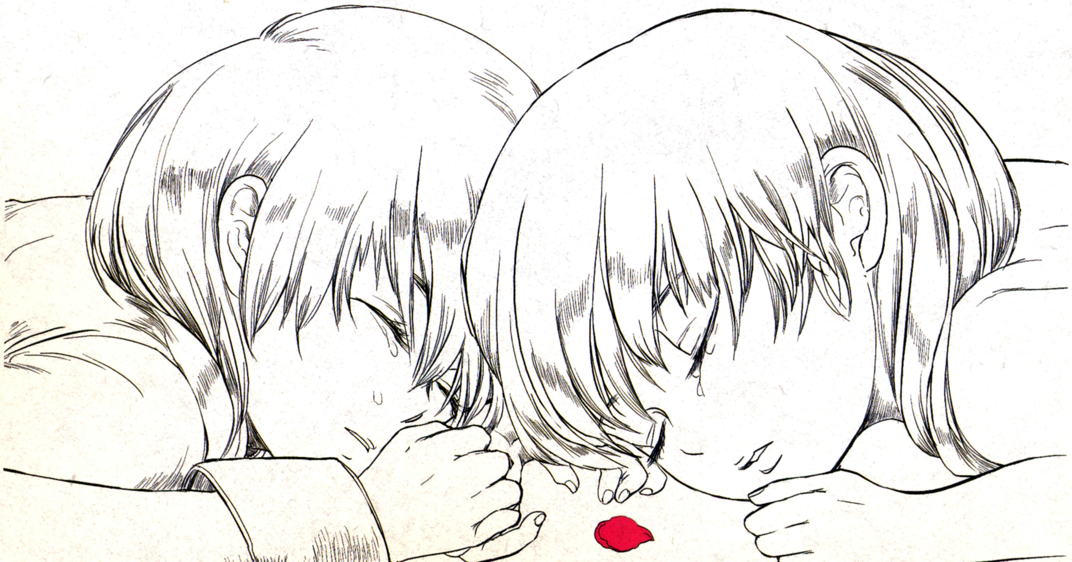


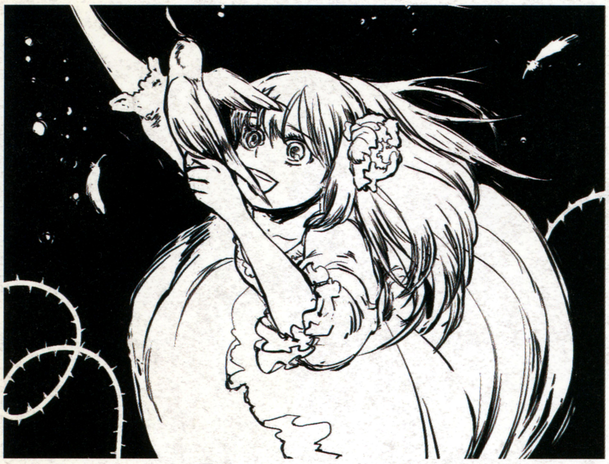












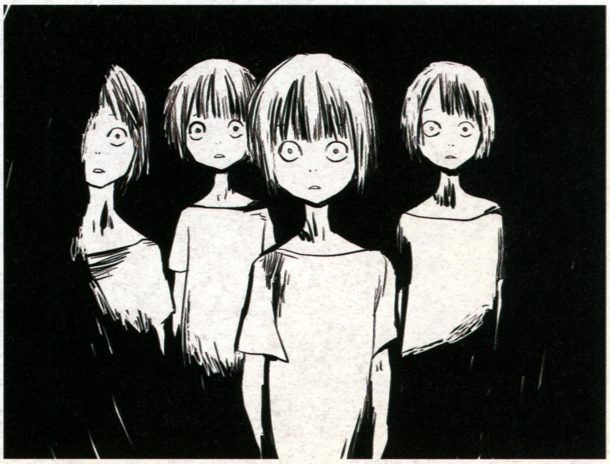
Freedom that not is anywhere

The identical twin face

The heart hugged

Icy solitude

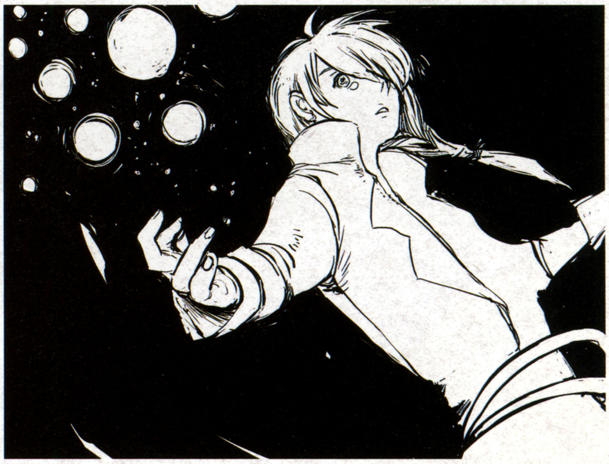
The world only of beauty



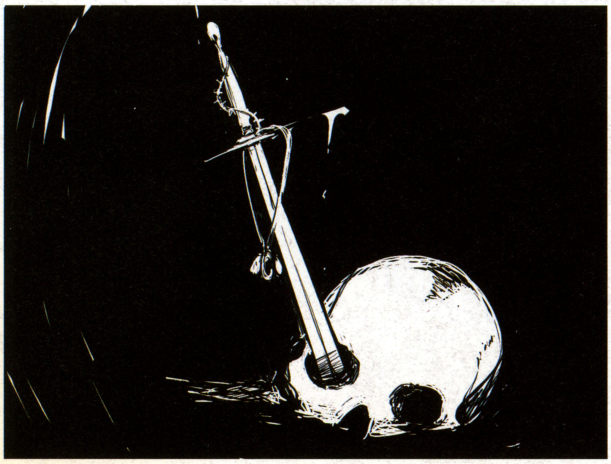
Who is bad?

This red stone is eating my heart

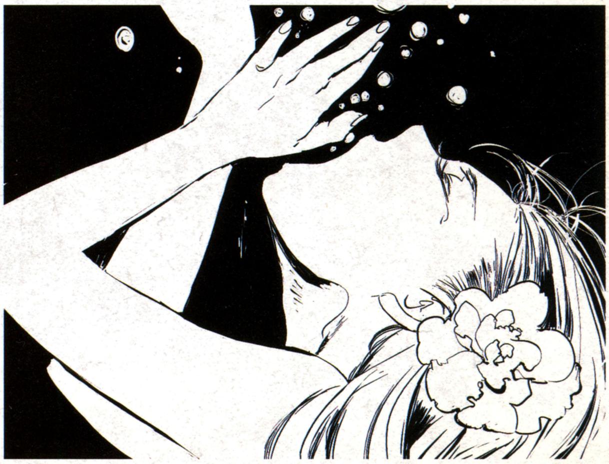
All human races are ugly



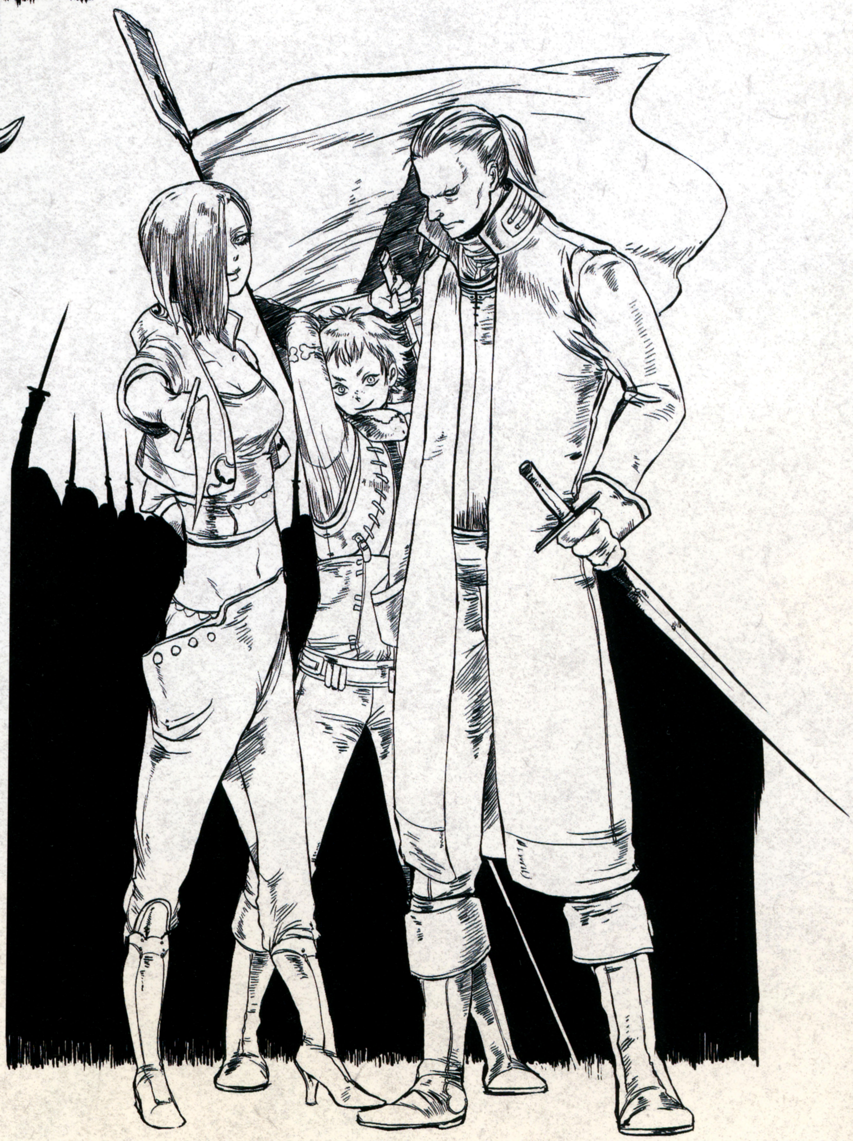
Warmth that returns to heaven

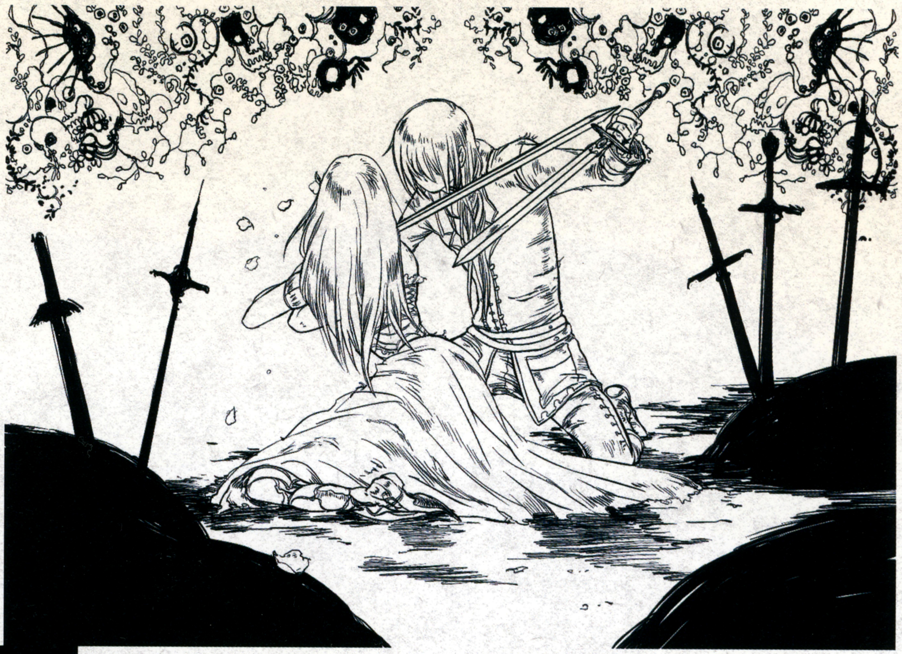


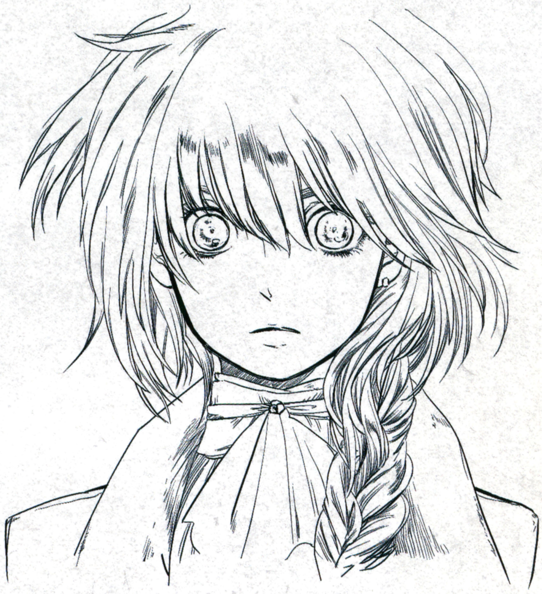
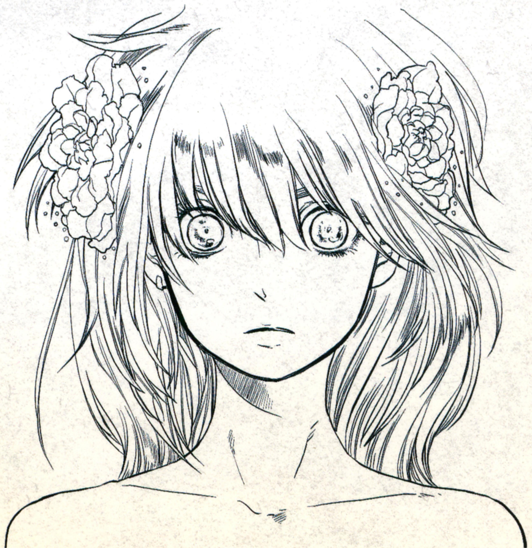
Vestige of end

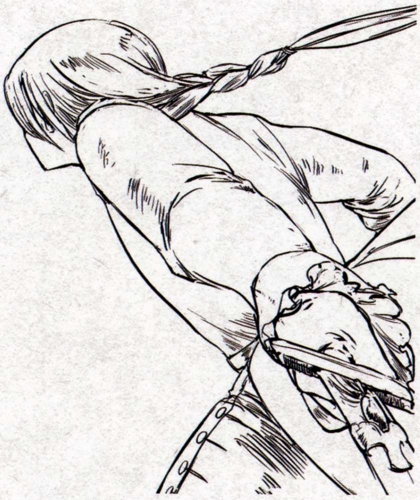


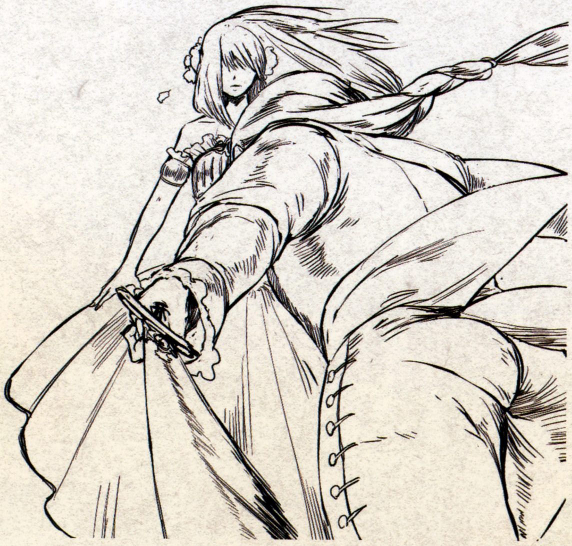
Lost tender heart

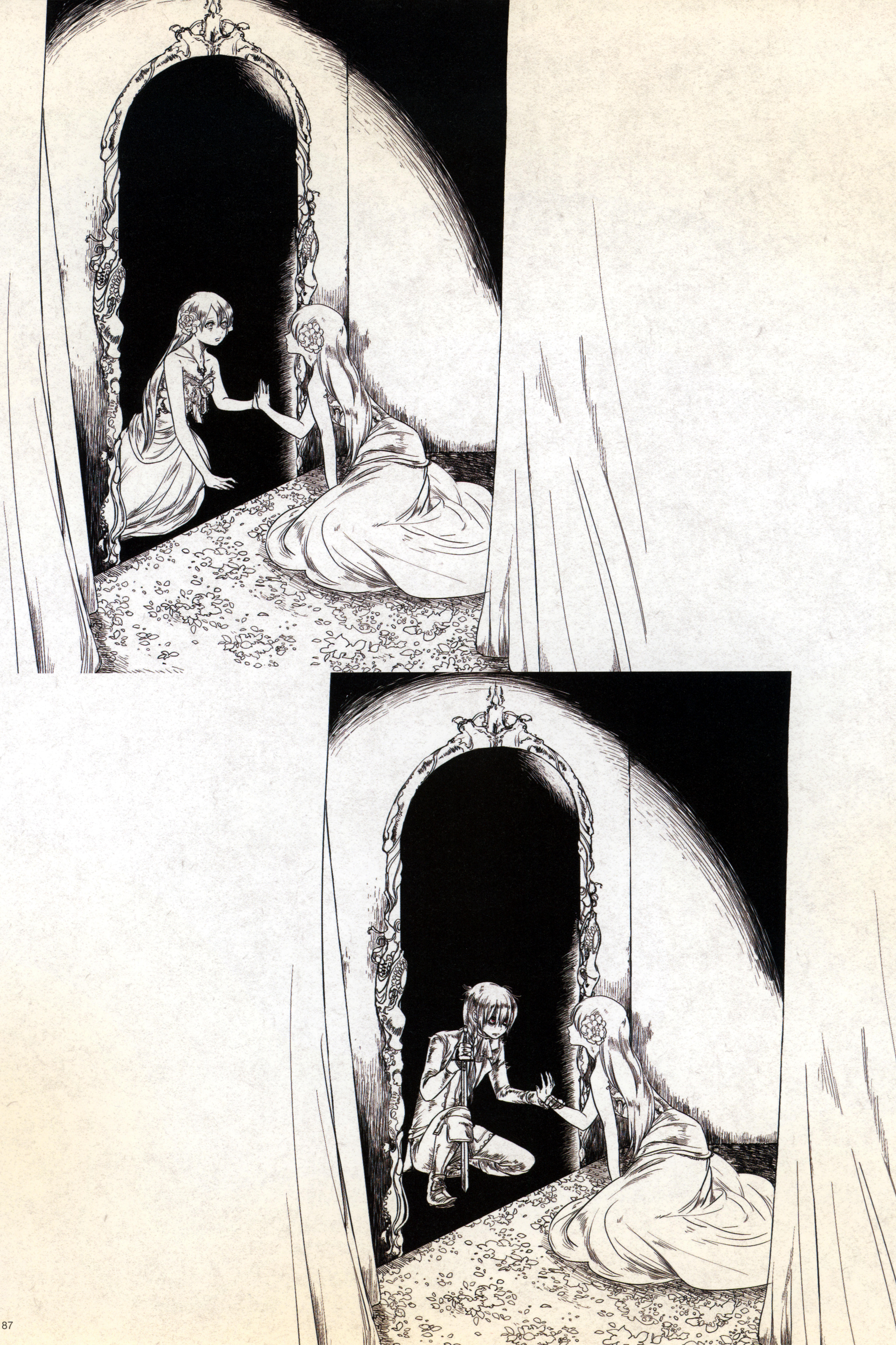


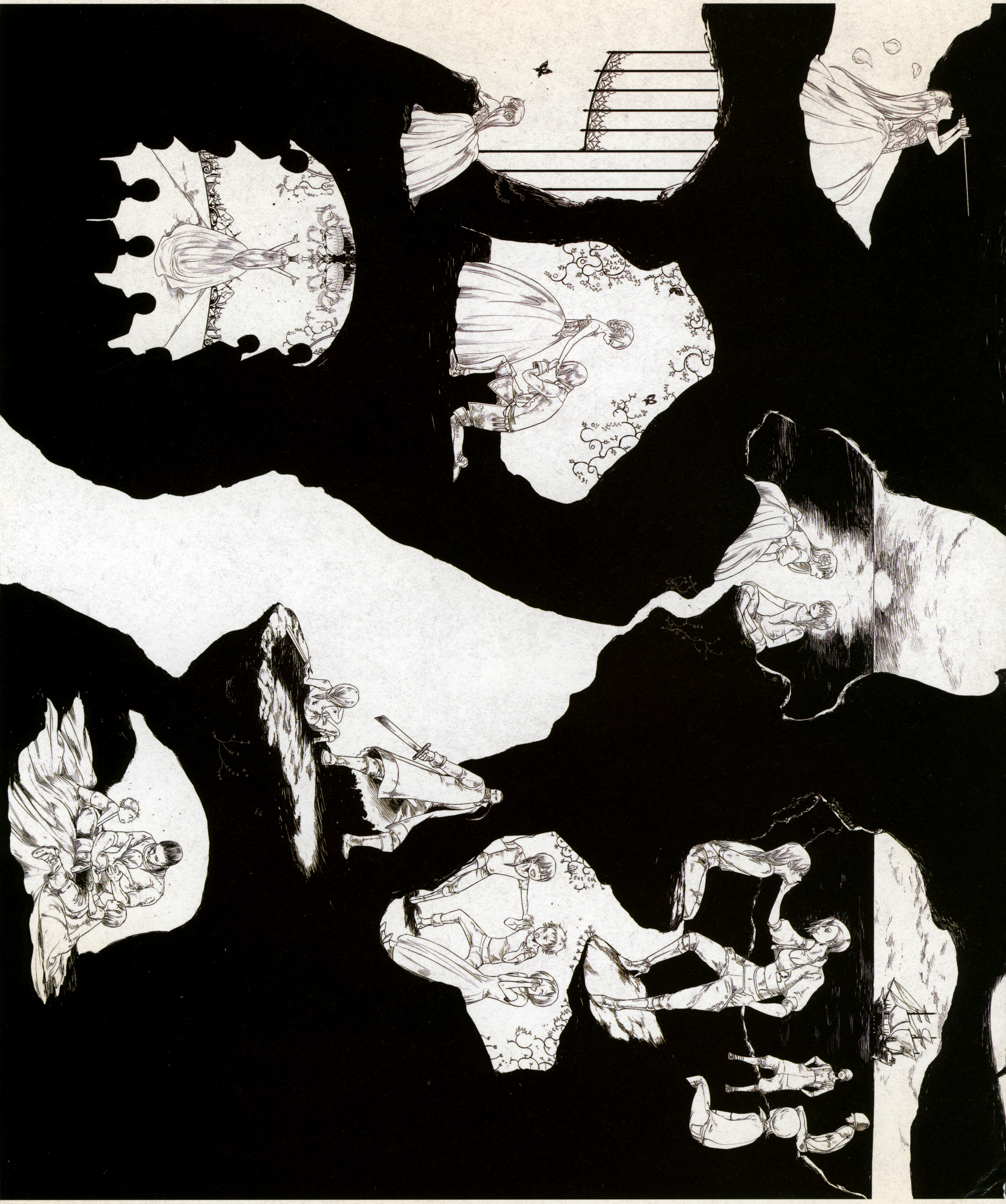


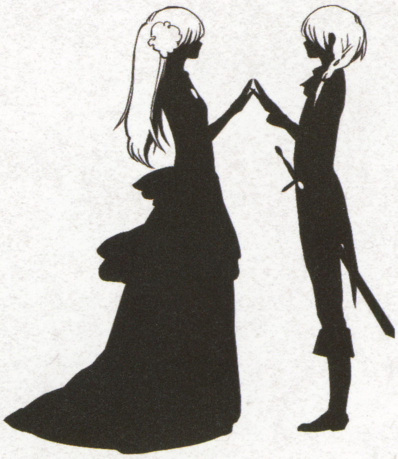



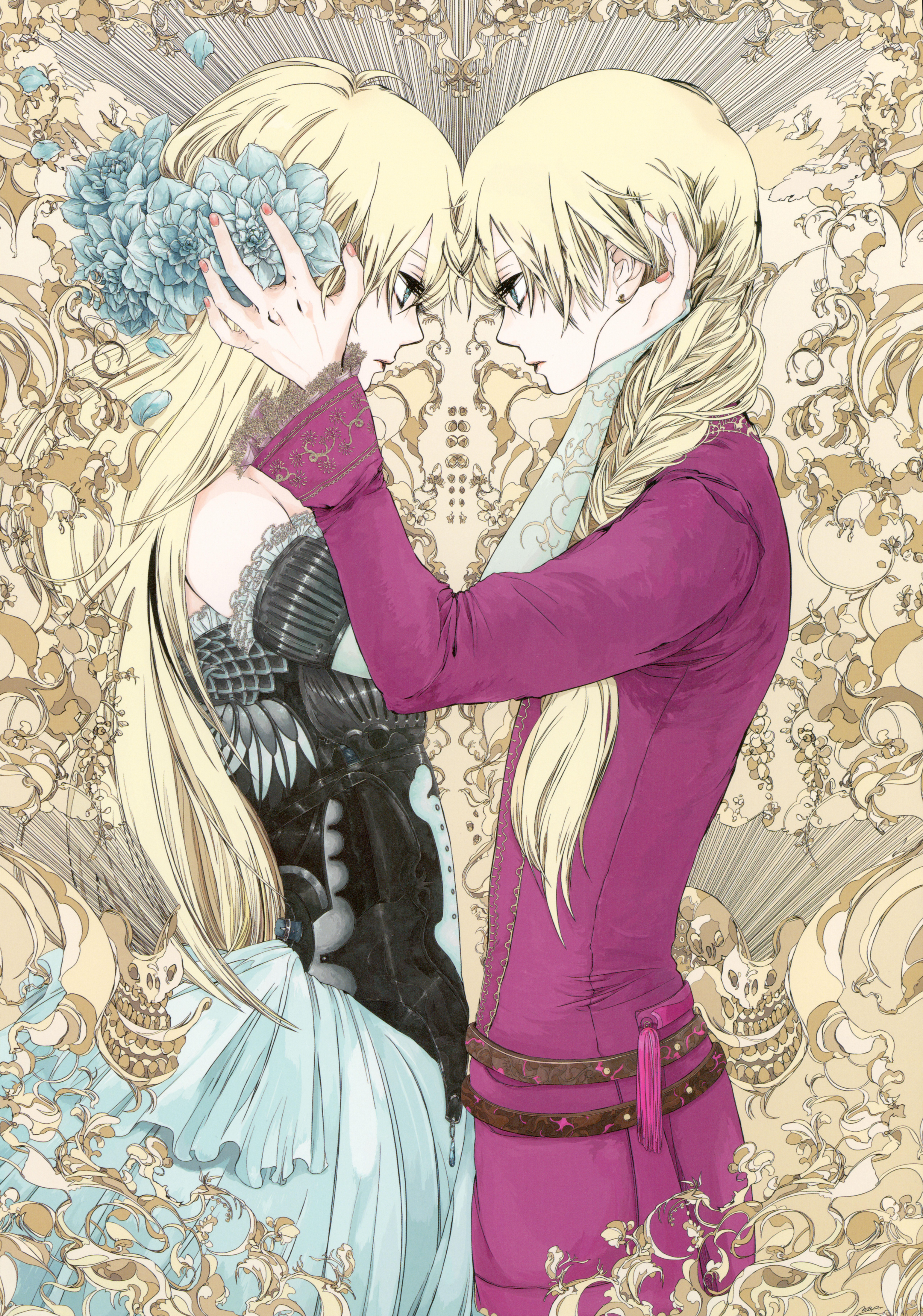












Blendendes Licht erscheint ...
man erkannt einmal und vergass schon lange
das liebe Licht
Menschen machten grosses Fehler
wie dumm unsere Vergangenheit......

Vielleicht soll diese die letzte Urkunde sein
wollen wir mitgehen, unser Engel
auf den Weg der Wahrheit,
den wir nachsuchen muessen.......

- von der Aufzeichnung XIII von Joah -

Es ist ein uraltes Ereignis.......

In den Zeiten, wann Menschen auf diesem Planet erschien, wurden viele unbekannten kolossalen Ruinen in den unterschiedlichen Orten auf der Erde entdeckt.
Nach einer Weile wurden 8 prächtigen Juwelen aus dem Ort, das mit "Ruine der Leerschiff" genannt war, gefunden und seit irgendeiner Zeit wurden sie als RISTACCIA benannt.

Jedes von den 8 Juwelen RISTACCIA, die den wunderbaren Kraft hat,
wurde von 8 verschiedenen Stämmen sorgfältig geschützt und der Mann aus der RISTACCIA besitzten Familien RISTAMILLIA wurde der erbliche König.
Die Juwelen RISTACCIA brachten jedem Stamm zahlreiche Wunder und Evolutionen und infolgedessen dauerte friedliche Zeiten über die mehreren Generationen.

Jedoch, als eine Spalte unter den Stämmen durch einen kleinen Streit einmal aufkam, brachte diese den Stämmen einen grossen Krieg untereinander.
Die von den Stämmen geschutzten Juwelen RISTACCIA wandelten sich sofort zu dem Symbol des Kampfs und zeigten die ungeheueren zerstörenden Kräfte.
Durch diesen gewaltigen Kraft des Symbols gerieten die Stämme eins nach dem andern in Verfall und einige Juwelen RISTACCIA verschwanden irgendwo.
Der Planet wurde verwüstet und nur ein wenig Leute von den zwei Stämmen konnten die Vernichtung überleben.

Die überlebende Leute von einem Stamm davon siegelten das Symbol Juwel RISTACCIA zu und erschufen das Übermenschentum,
mit dem sie ihre Kräfte und Intelligenz widerspiegeln wollten. Sie fielen in den ewigen Schlaf, indem sie Wiedergeburt und Frieden ihres Planetes beten.

Im Gegenteil stützten sich die Überlebende von dem anderen Stamm auf das Symbol Jewel RISTACCIA
und beherrschten die Erde allmählich durch die von RISTACCIA gebrachten Wunder zu dem Gedeihen wieder.

Nach dem Verlauf der mehreren Monate und Jahre und als niemand ihre ferne Vergangenheit mehr wusste,
maschierte das Königreich NEUGRADD vom Westen in den kleinen Staat AZUELGUT vom Osten ein und die Welt fing wieder an zu schwanken.

- vom Epos von Zektbach / Prolog "RISTACCIA" -

まばゆい光がみえる...
我々が一度は知ったが、疾の昔に忘れてしまった懐かしい光...
人類は大きな誤算をしてしまったのだ
我々の歴史はなんて愚かであったのだろう...

おそらく、これが最後の記録となるだろう
さあ共に行こう、我が天使よ
我々が知らねばならない真実の道へ...

—— ヨアの手記13 ——

それは遥か遠い昔のできごと——

この星に知を持つものがあらわれしころ、世界各地で巨大な未知の遺跡が発見された
しばらくして、空船の遺跡と名付けられたその場所より美しい八つの宝玉が発見された
それはいつしかリスタチアと呼ばれるようになった

不思議な力を持つリスタチアは八つの種族によってそれぞれが大切に守護され
守護血族リスタミリアは代々王となり、それぞれの種族に数々の奇跡と進化をもたらした
そして幾代かに渡り、平穏な日々が続いた

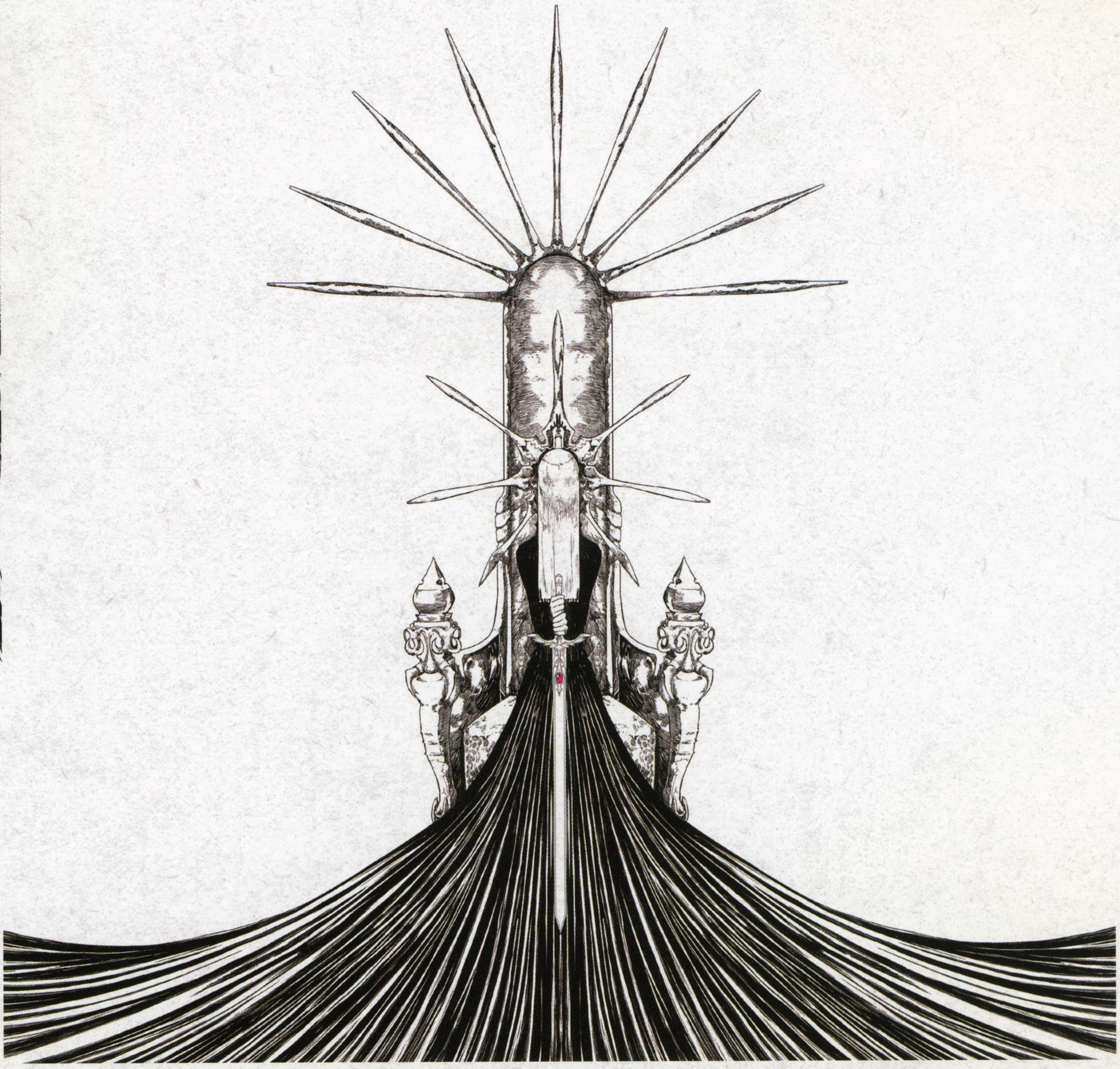
しかし些細な事により種族間に亀裂が生じると、遂にそれは大規模な戦争を引き起こした
守護されていたリスタチアはすぐに戦いの神器へと姿を変え、各々すさまじい破壊の力を見せつけた
神器による戦争は次々に種族を滅亡させ、それと共に幾つかの神器も自らの行方を眩ました
星は荒れ果て、残されたのは二つの種族のわずかな者たちだけとなった

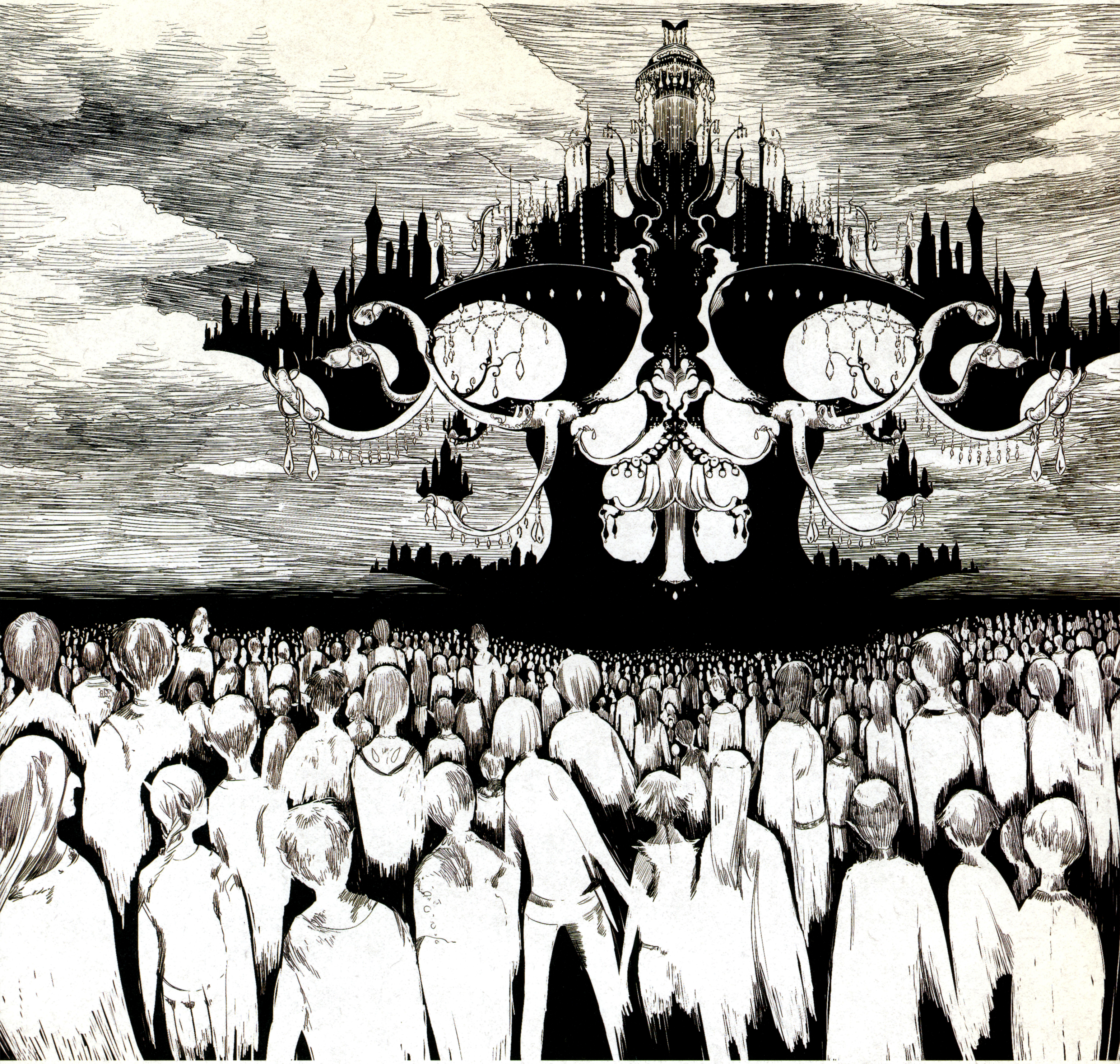
一方の種族の者たちは神器を封印し、自らの能力と意識を転写する超越者システムを創り上げ星の再生と平穏を祈り永遠の眠りについた

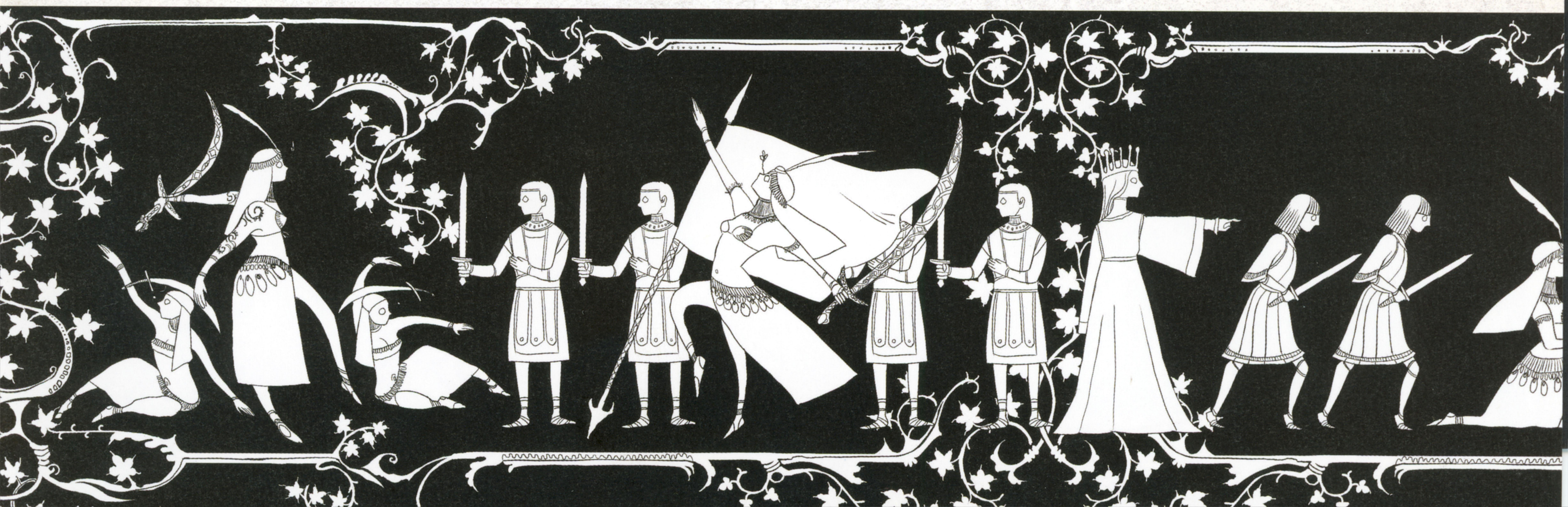
一方の種族の者たちはあくまで神器にすがり、もたらす奇跡により再び繁栄をはじめ徐々に地上に君臨していった

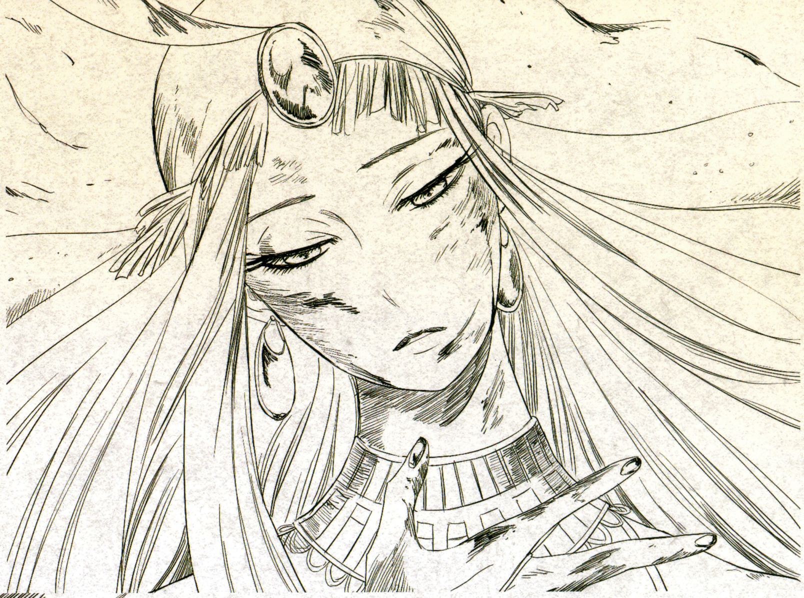
そして長い年月が経ち、誰もが自分たちの遠い過去を語れなくなった時
西のノイグラード王国が東の小国アゼルガットへ侵攻したことにより再び世界は動きはじめた——

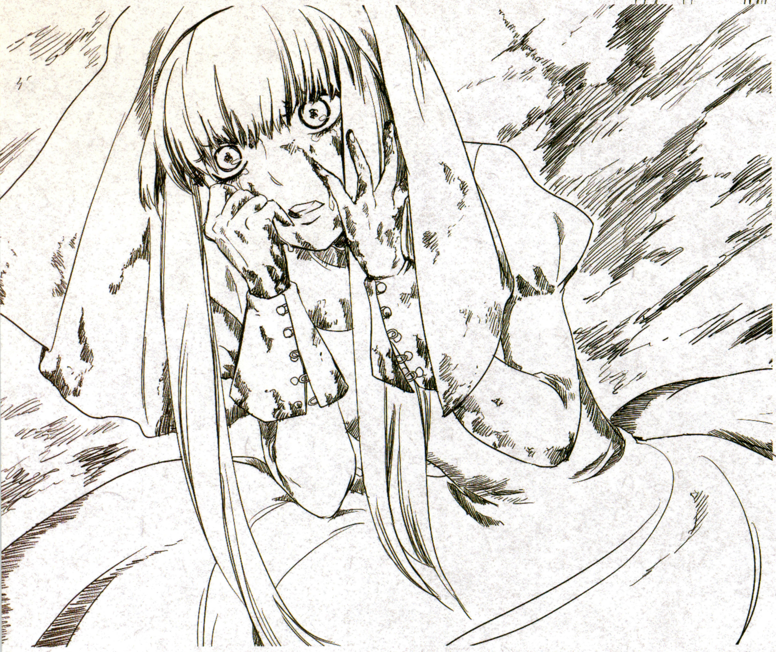
ゼクトバッハ叙事詩 序章『リスタチア』より

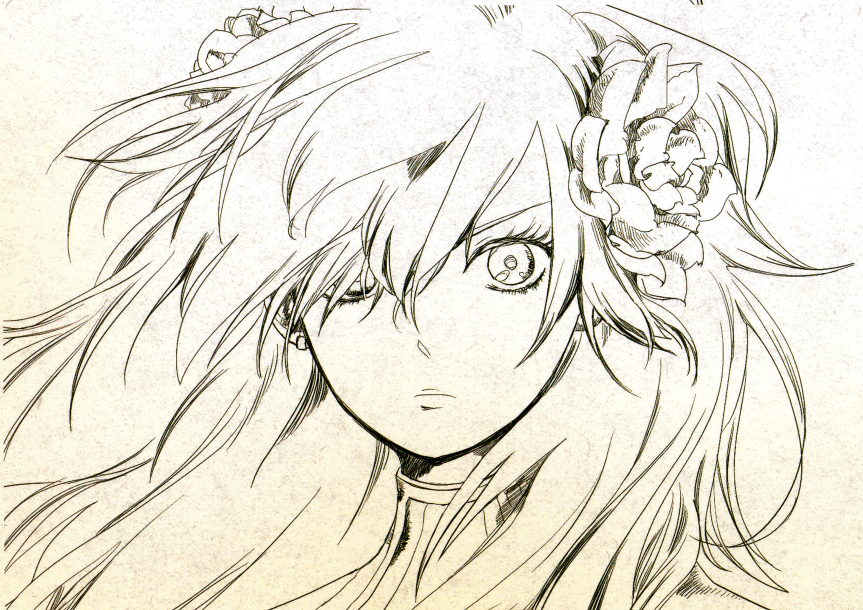


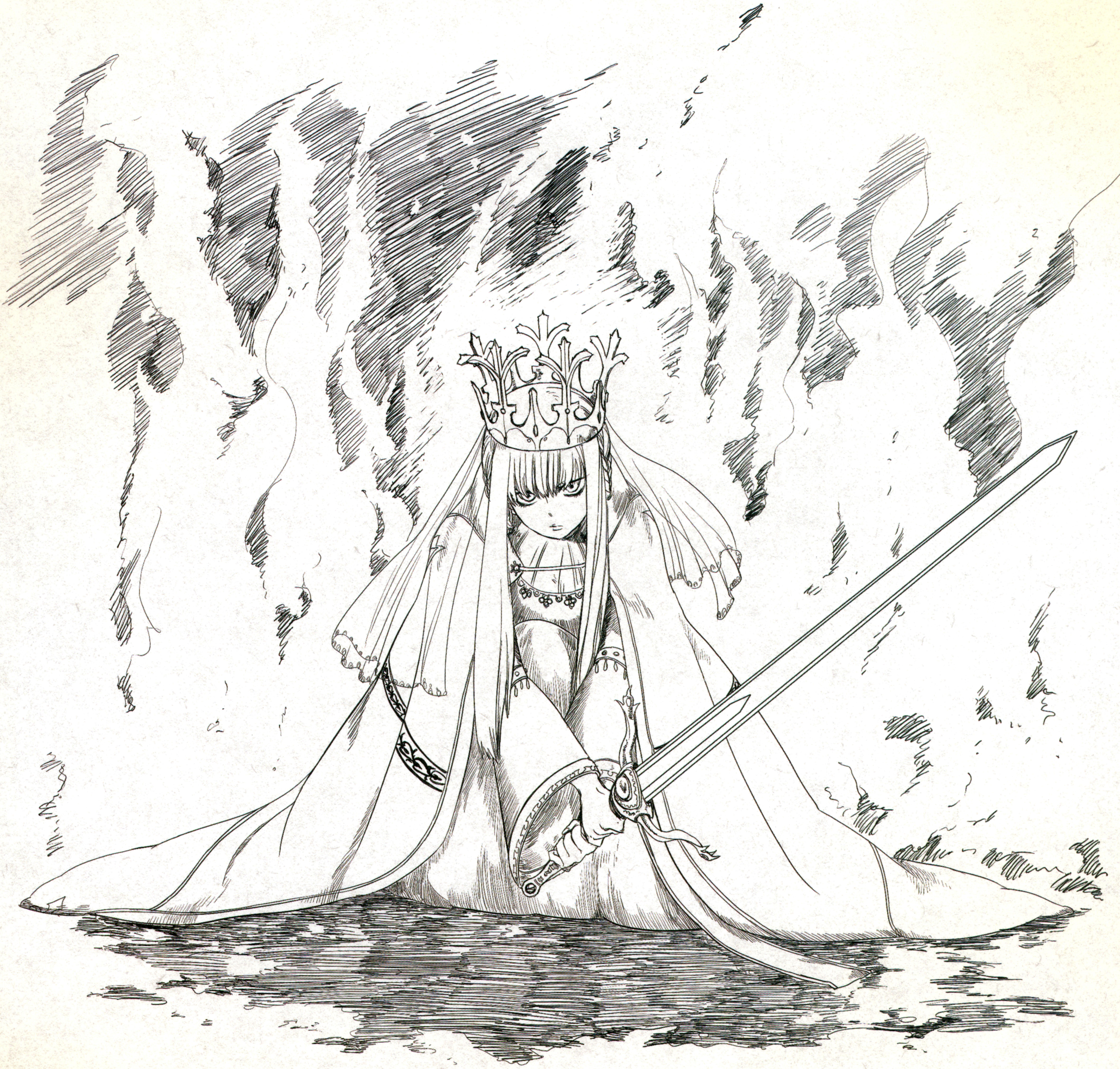


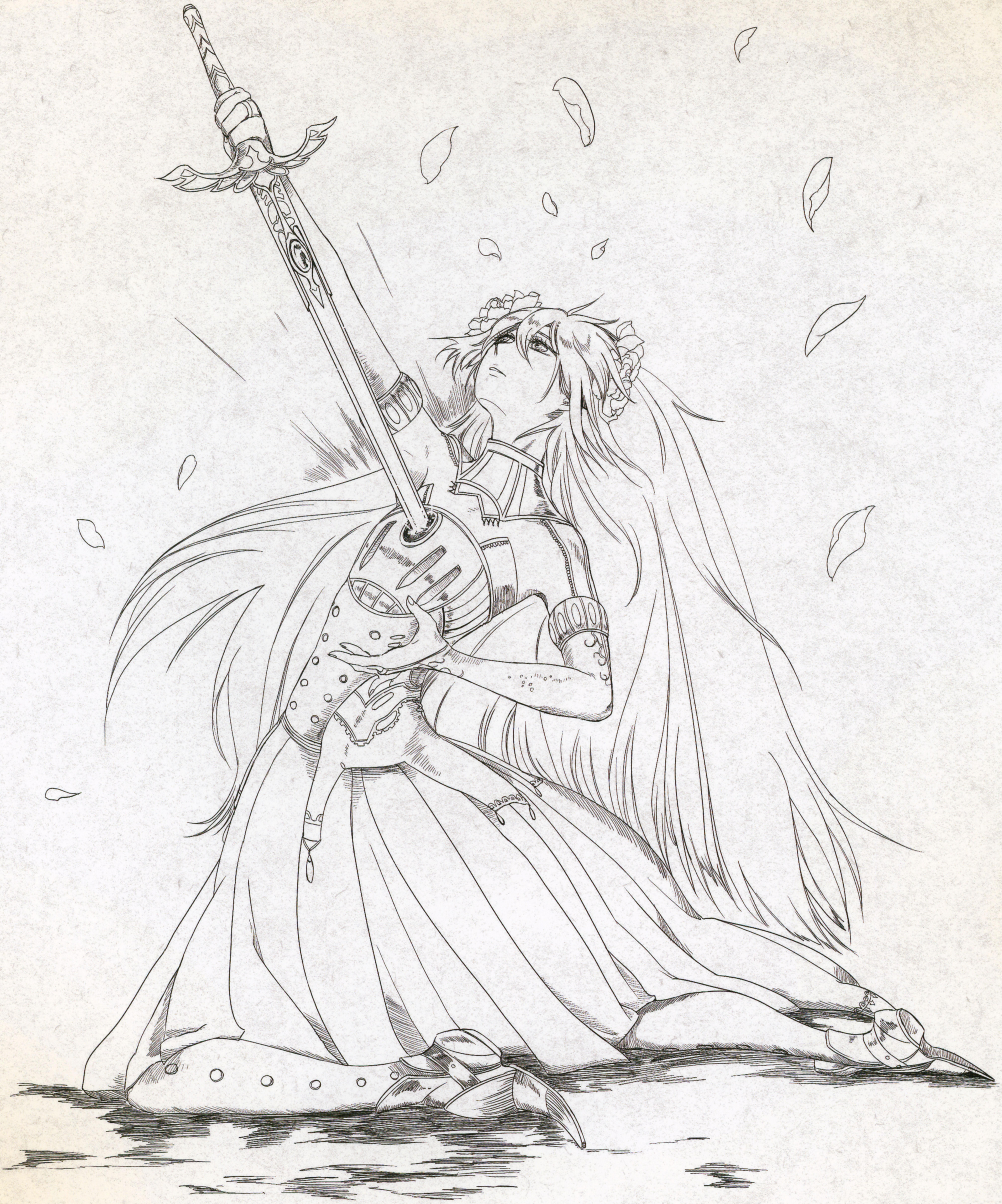


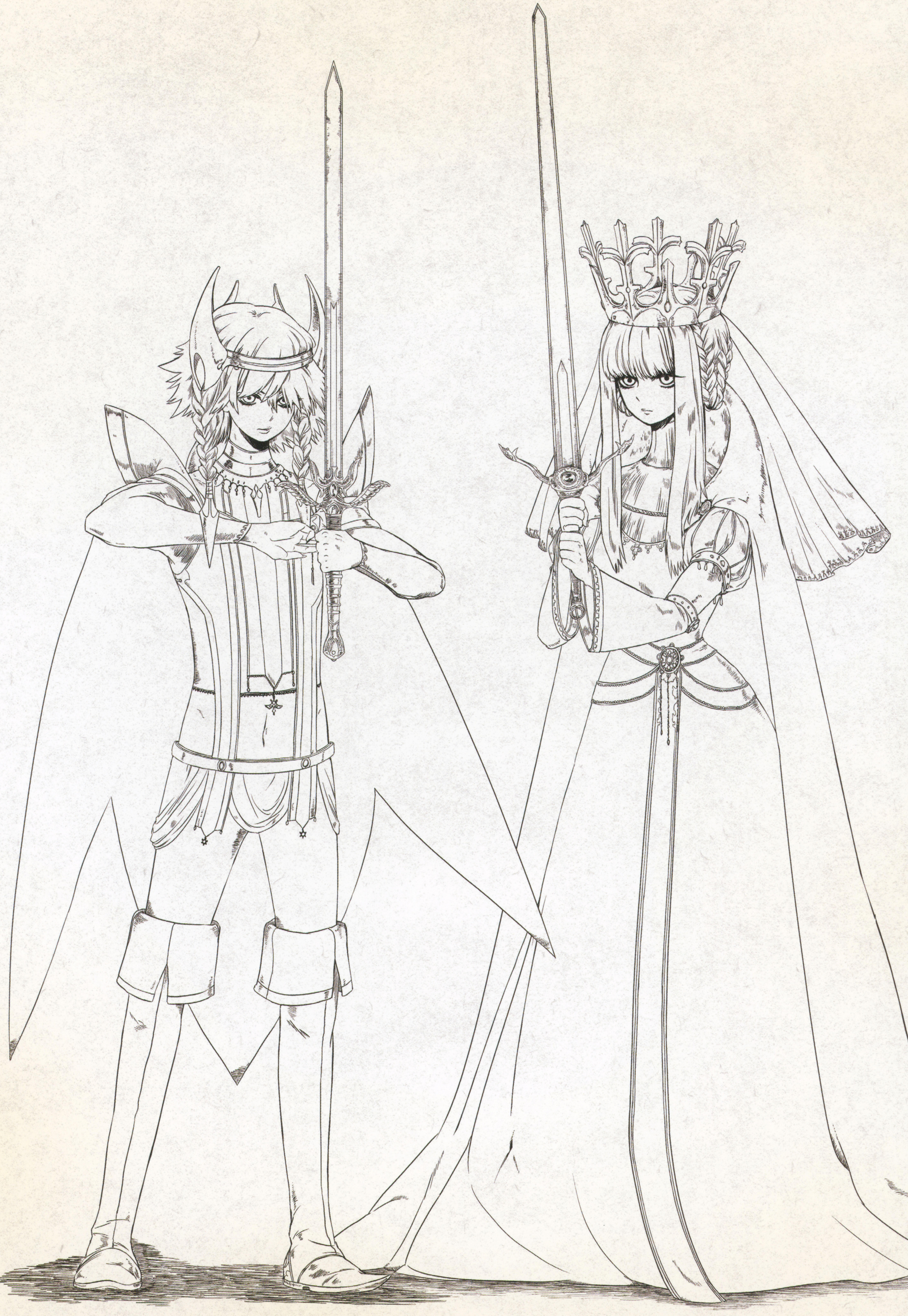


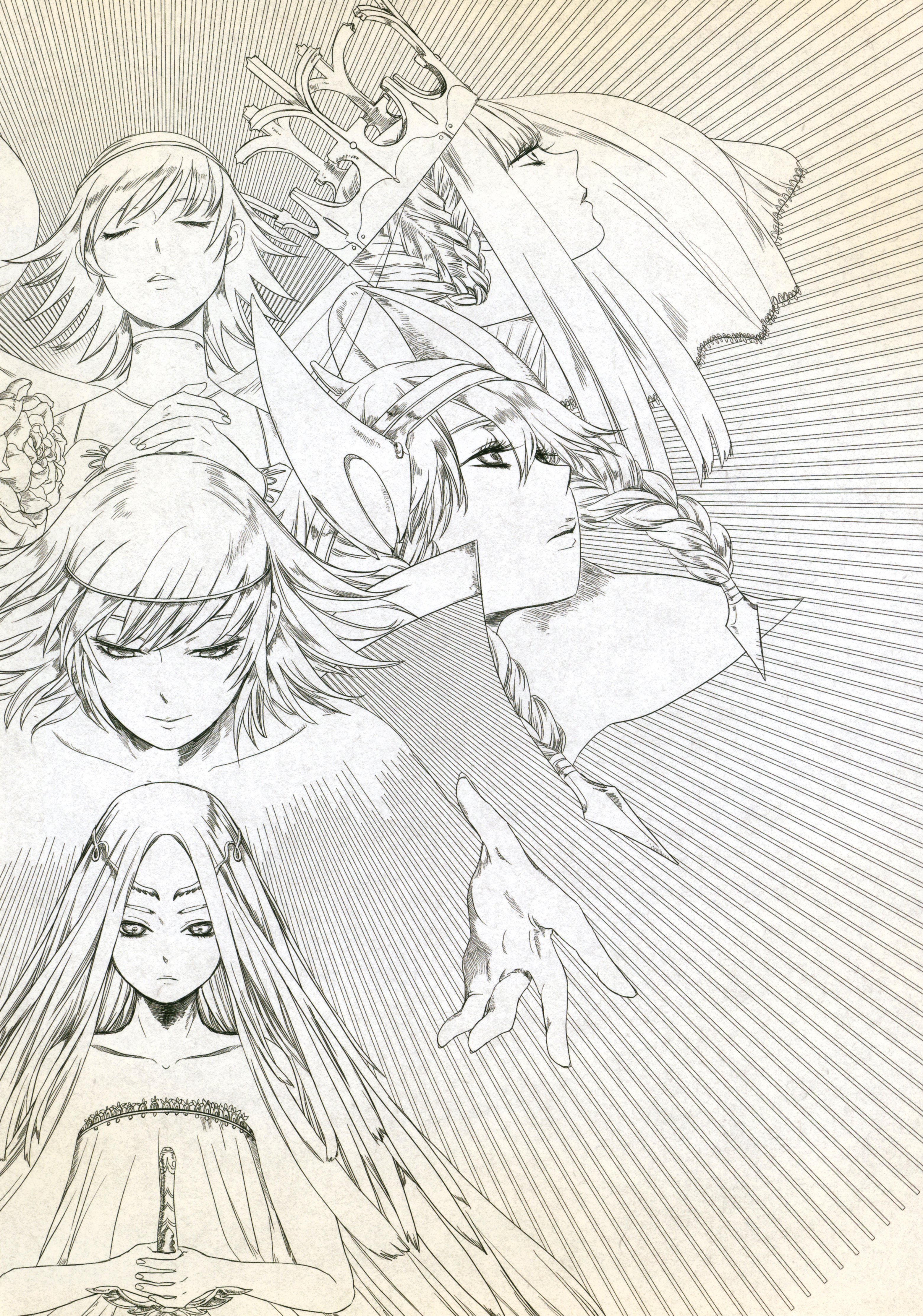


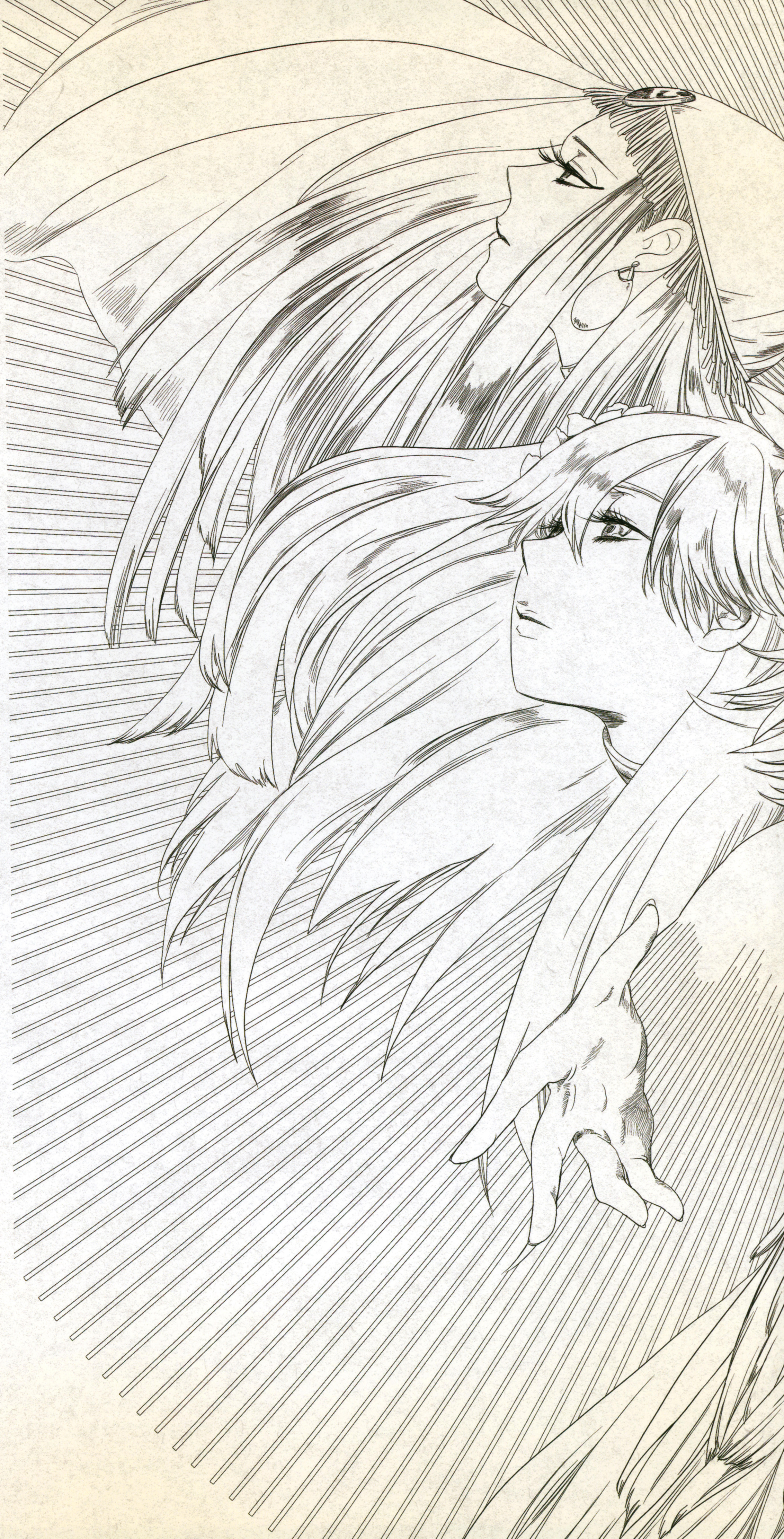












design comment

デモ曲を聴いてまず浮かんだイメージは、同じ顔をした二人がにらみ合いをしているシーンでした。生まれはマタンと同じで本来ならノクスは王子様です。マタンと同じような生き方を選ぶことができなかったのは、トリスアギオンの使い手として相応しくない「男の子」であったから。ノクスの格好が貧しくないのは、不憫に思った父アドフークが調達した服だからです。ノクスが髪を下ろすと、姉マタンと全く差異のない容貌になります。「Blind Justice」のノクスがまだ髪の毛が長いのはマタンを慕う気持ちが少しでも残っていたからです。

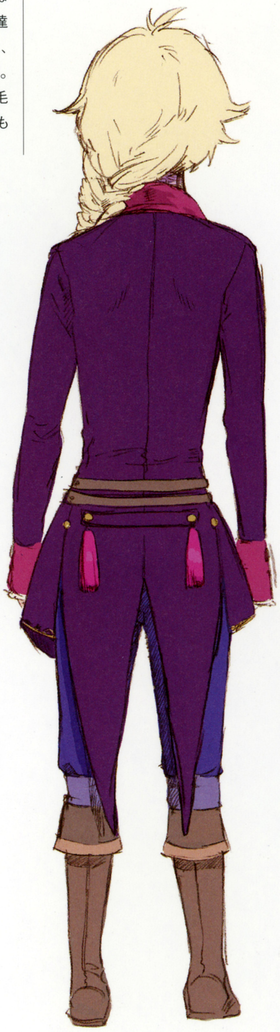
Nox Catorce

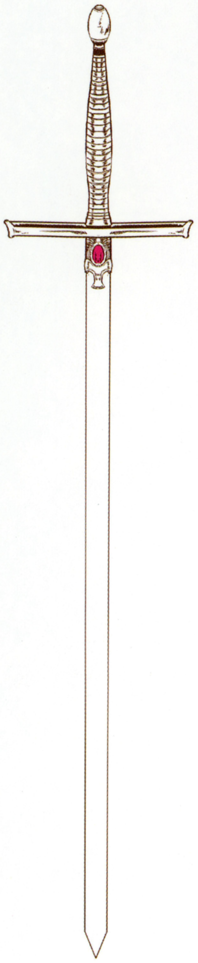
【Blind Justice】

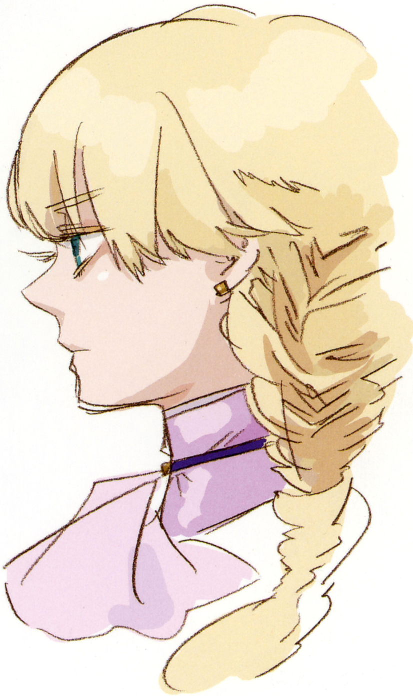
ノクス・カトルセ

height：159cm
weight：45kg
a g e：14

超越者から生まれた、
双子の弟でありマタンの片割れ、
名の意味は「夜」。
生まれてまもなくして城から追放されるが、
父アドフークに拾われ
義兄姉と貧しくも育つ。
反国同盟軍のリーダーとなり、
女王である姉マタンと対立することになる。
やがてルサンチマンによって
ノクスの心は支配され狂い始める。
正義を追い求めた正しき心が、
繰り返される悲劇によって蝕まれてゆく。







左耳のピアス

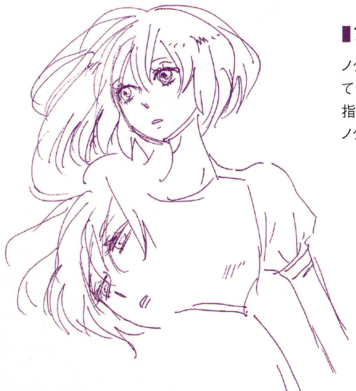
マタンが右耳にしているものの片割れ。ノクスはマタンと鏡写しのように正反対で、利き手も左手になっている。

アドフーク（Adhuc）

ノクス・エメ・ロークの父代わり。捨てられたノクスを救った男。剣術指南者として城に勤めていたが、ノクスと城から姿を消す。

ノクスの笑顔

幼馴染や仲間や父が生きていた頃、ノクスは幸せに笑っていた。制作中に何気なく描かれたものだがひどく印象的だ。



幼馴染「エメ（Aime）」

母であり姉であり、ノクスが心から慕っていた女の子。闘いの最中に命を落とし、ノクスのルサンチマンの拍車をかけることになる。

幼馴染「ローク（Rorc）」

ノクスの兄であり、友人であり、幼馴染。ムービー中でも度々登場してくる。ノクスと共に剣を持って闘った。

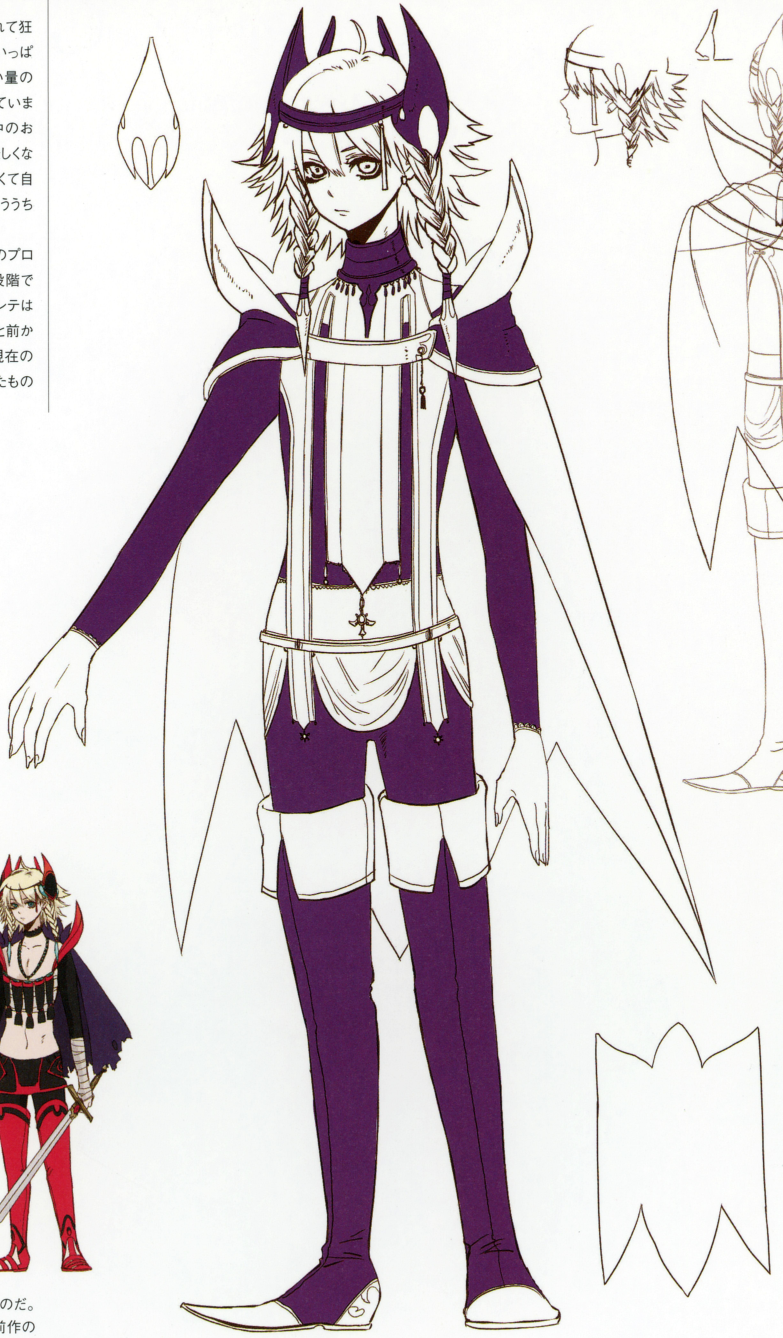
マラキア（Malacia）

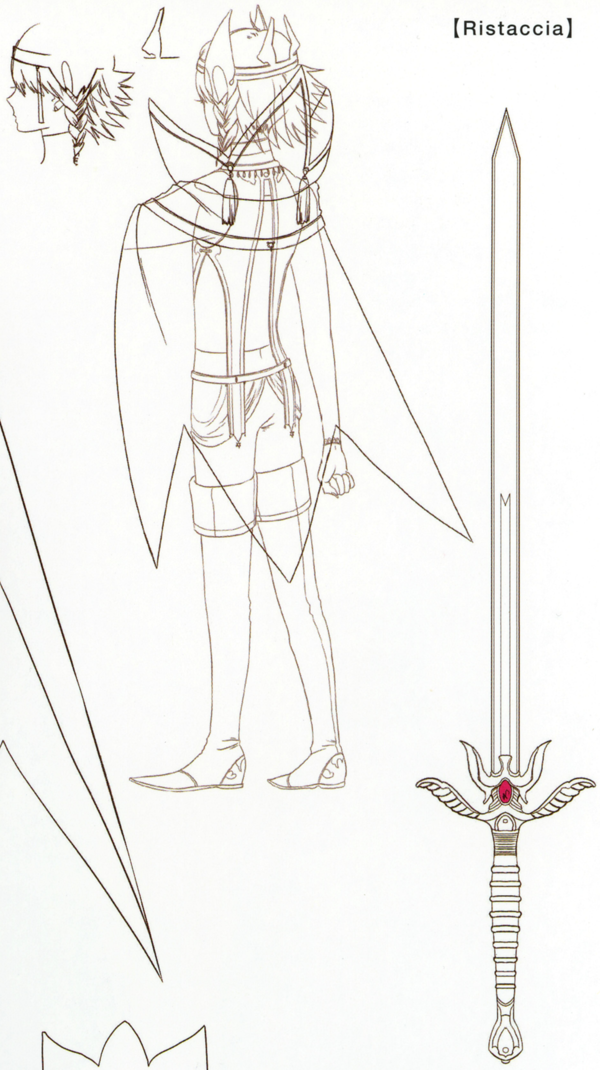
海賊の棟梁。ノクスの境遇が気に入り力を貸す。ムービー中での登場は少ないが、ノクスがマタンに対抗するための大きな仲間であった。

design comment

ノクスはついにリスタチアに飲み込まれて狂人と化してしまいます。始めは恐怖心いっぱいのごてごてした服装で、おびただしい量のお守りや護符などを全身に貼り付けていました。顔が見えなくなるほどに。世界中のお守りを調べたりしましたが、それはもう怪しくなる一方で・・・。マタンの存在が恐ろしくて自分の顔も見ることもできない。逃げ惑ううちにノクスはアンネースと出会います。
最後の19秒の剣舞はアニメーションのプロにお願いしようと、曲が上がってきた段階で決めていたので、衣装デザインや絵コンテはムービーの実制作に入る前よりももっと前から描き始めました。絵コンテは衣装が現在のものになる一歩手前のもので描かれたものが多いですね。

【Ristaccia】



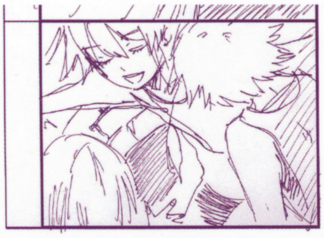


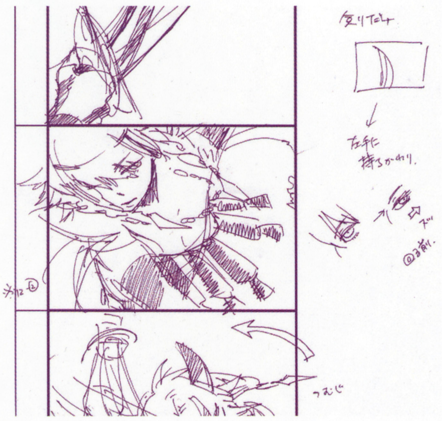
ノクスの剣、絶望の剣「ティルヴィング(Tyrfing)」

「Blind Justice」と「Ristaccia」では剣のデザインが変わっている。
「Ristaccia」では、ノクスの心の歪みを表現するためデザインの改修がされた。

初期設定画

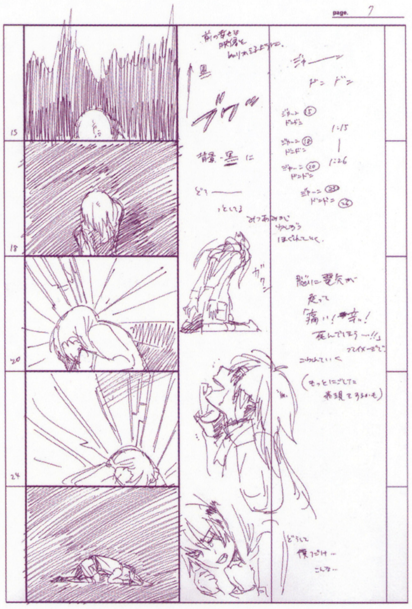
剣の改修も行われていない段階のものだ。色がついているが、この後ムービーは前作の「Blind Justice」同様、モノトーンで制作することになり、この先のデザイン画には色がついたものはない。





絵コンテ1

「スタジオ4℃」にアニメーション委託をした剣舞シーンのコンテ。コンテそのものが忠実にアニメーションに起こされた。



絵コンテ2

このコンテのアニメーションはMAYA自身が手がけたシーン。ノクスが暴れ狂い、髪の毛を切るシーンは特に印象的である。

Matin Catorce

design comment

マタンはか弱いお姫様ではなく、全身甲冑で固めた心身ともに強い女の子です。世を正すため、国を守るために自分の命も省みない。頭の大きな花は唯一信じることができる男、ファロから毎朝贈られるもので生花のダリアです。青いダリアは、青いバラと同じで「不可能」を意味する花です。ファロはマタンが不可能を可能にできると信じ、従います。ドレスのスカートは2層になっていますが、下の色の濃いほうは取り外しが可能になっています。ムービー中で一瞬ですが、戦闘体勢のマタンで見ることができます。甲冑だけが重々しく、彼女の運命を示唆するようなデザインにしました。

【Blind Justice】

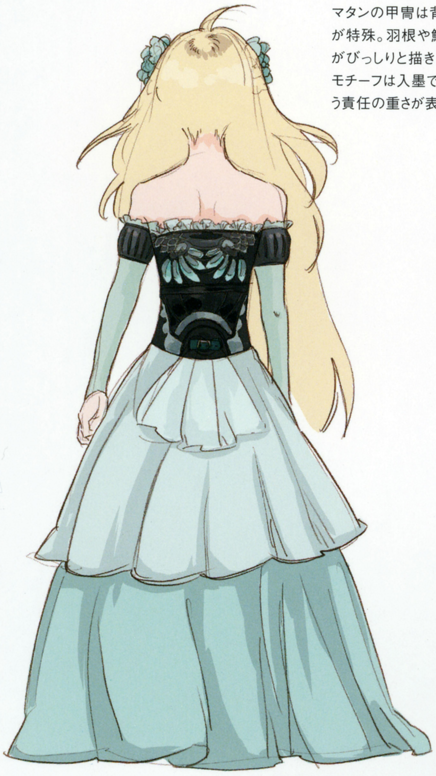
マタン・カトルセ

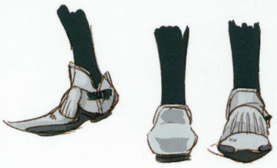
height：159cm
weight：44kg
a g e：14

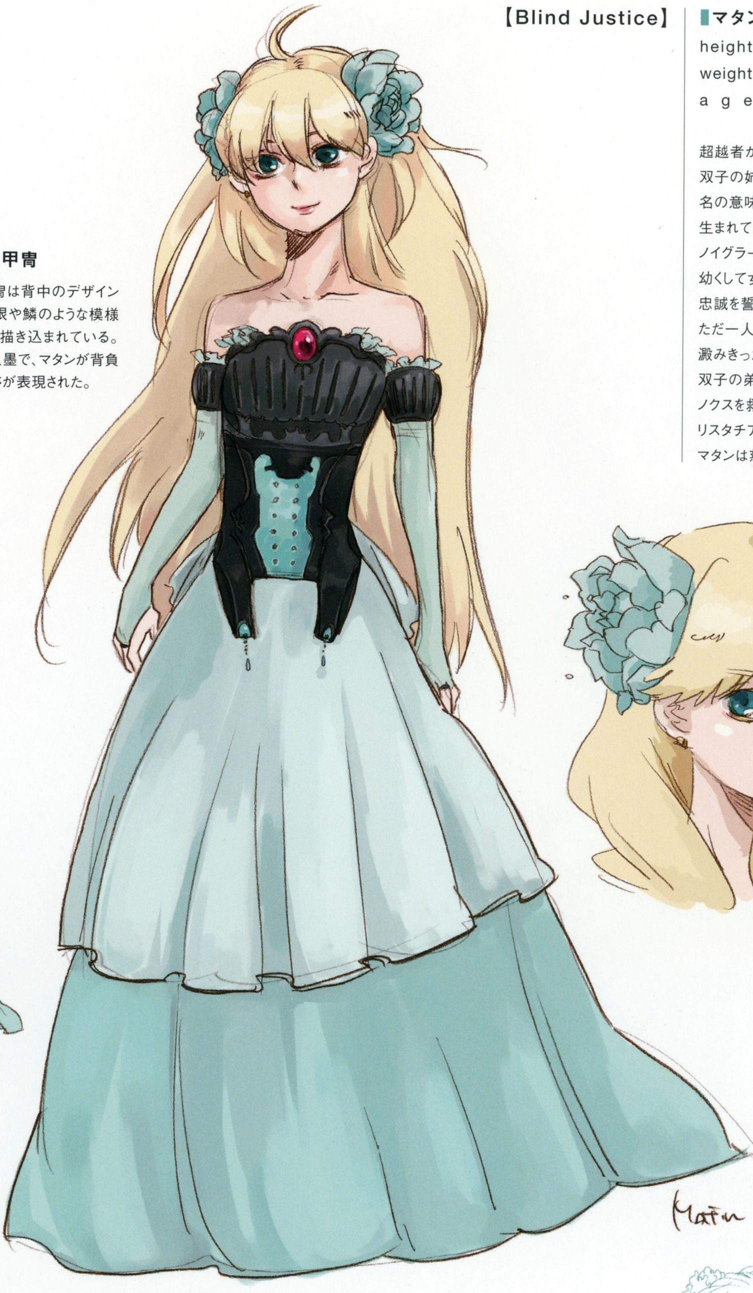
超越者から生まれた、
双子の姉でありノクスの片割れ、
名の意味は「朝」。
生まれてまもなくして
ノイグラード王国の女王になる。
幼くして女王になったマタンに
忠誠を誓う者は
ただ一人を除いてはいなかった。
澱みきった窮屈な城の中、
双子の弟の生存を知ってからは
ノクスを救うことばかりを願い想う。
リスタチアを通して伝わる弟ノクスの憎悪に、
マタンは慈愛をもってノクスを受け入れる。

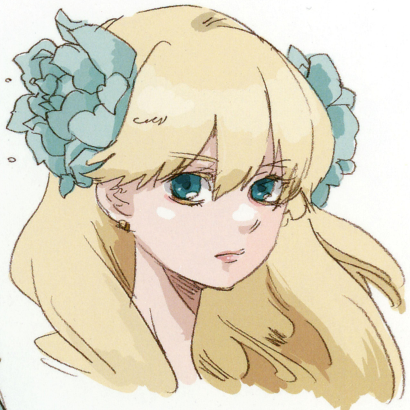
マタンの甲冑

マタンの甲冑は背中のデザインが特殊。羽根や鱗のような模様がびっしりと描き込まれている。モチーフは入墨で、マタンが背負う責任の重さが表現された。



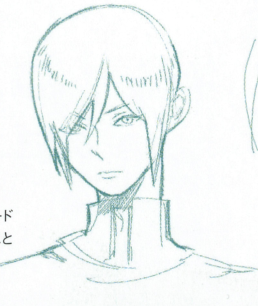






マタンの剣

マタンは「Blind Justice」ではリスタチアの入った剣は使っていない。普通の長剣を使っており、腰に挿していた。



ファロ・クレーデレ・エタンセル（Falo Credere Etincelle）

マタンに最初に忠誠を誓ったノイグラード王国の将軍。マタンが国で唯一信じることができる男。

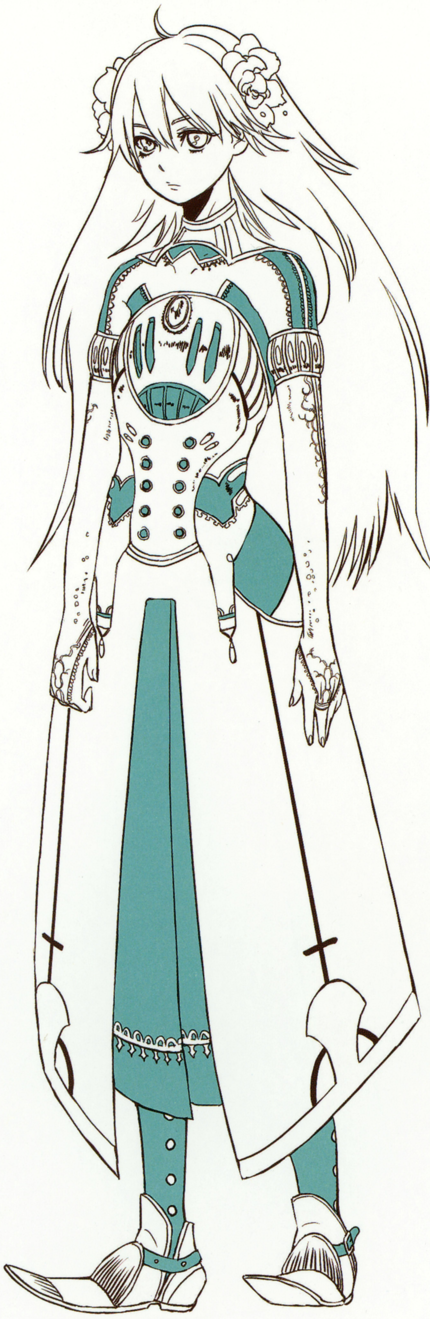
初期設定画

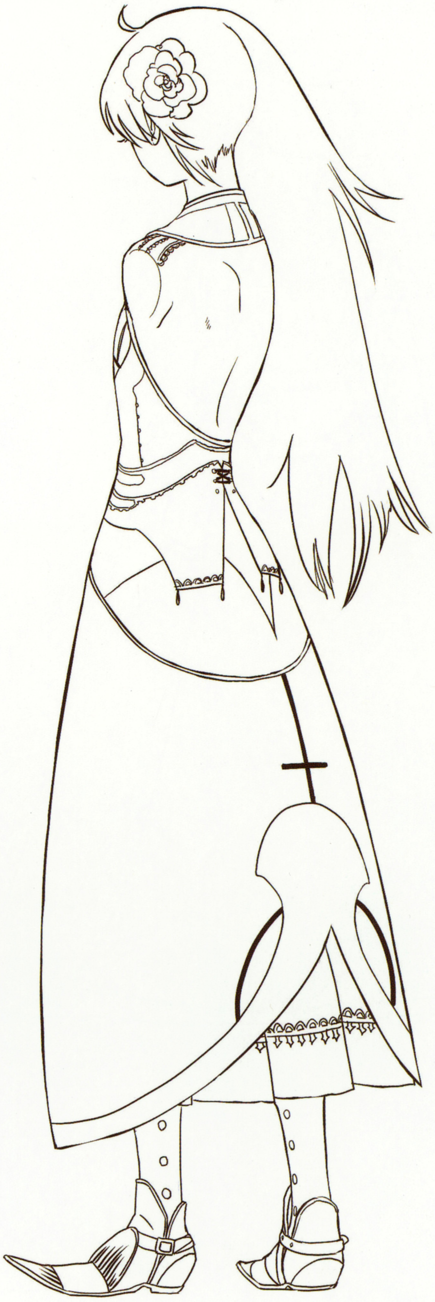
制作初期に描かれたもの。
衣装は最初から王子、王女とブレが少なかった。

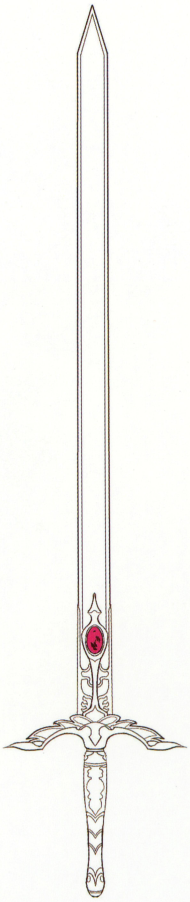
design comment

あまり「Blind Justice」のときのものと変わっていません。ひらひらしてなくて少し大人っぽくしたくらいでしょうか。後姿が特に分かりやすいですが、スカートに入った模様はノイグラード王国の国旗を象ったものです。ノクスが変化していく中、マタンは不動の存在です。

【Ristaccia】

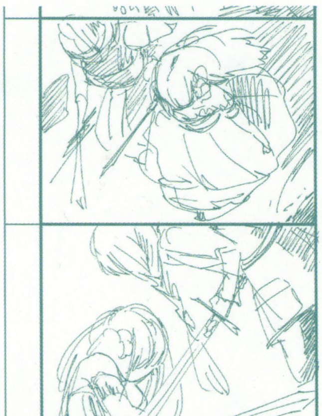






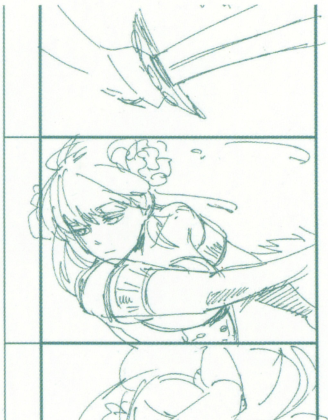
マタンの剣、希望の剣「トリスアギオン(Trisagion)」

ノイグラード王国の絶対的な力の象徴。ノクスの剣と対照的で羽根のように柔らかなフォルムになっている。マタンの甲冑の胸のリスタチアから生まれ出てくる光の剣だ。



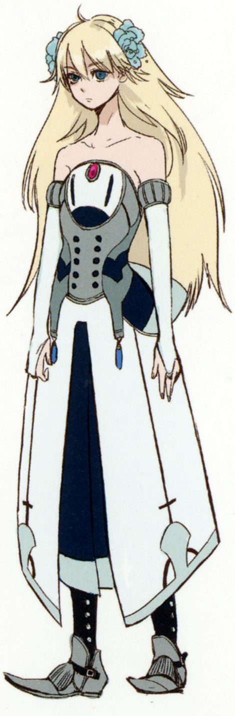
絵コンテ2

戦場に立つマタン、ノクスと対峙し戦う姿。ムービー中では見られなかったが、このようなカットも考えられていた。



絵コンテ1

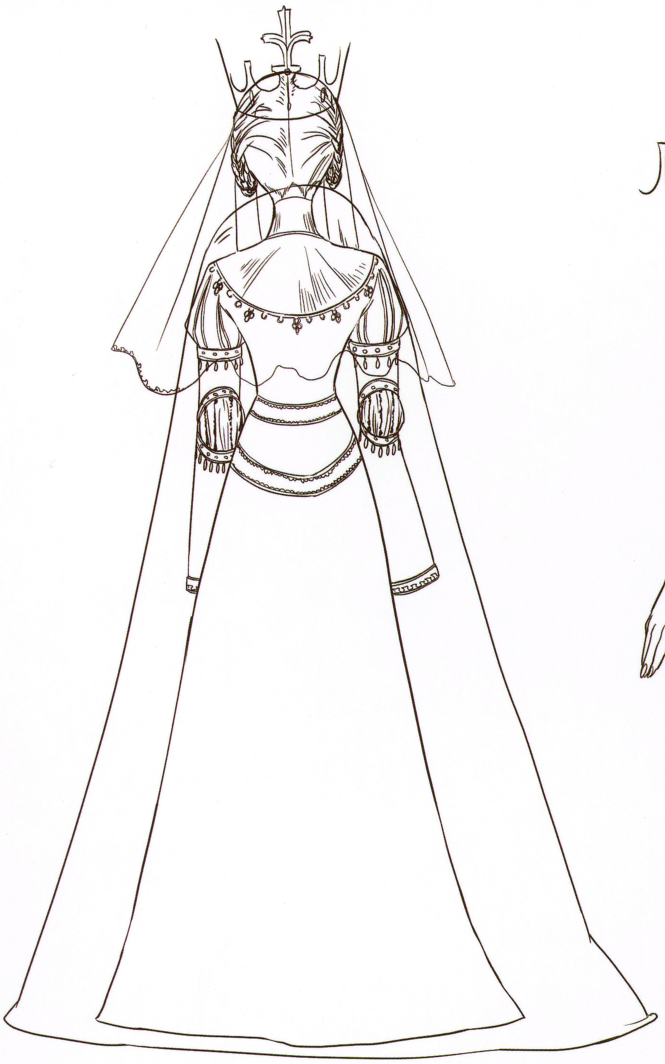
剣舞の絵コンテ。悲しい瞳で剣を振う姿だ。

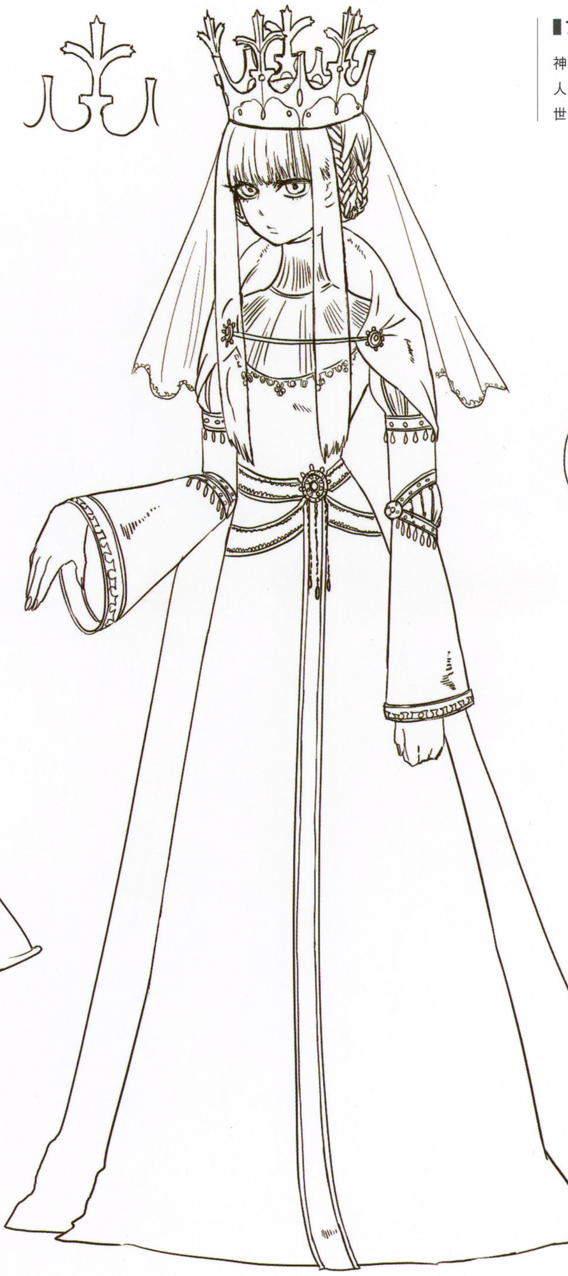


初期設定画

現在のものとあまり変化はないが、細部が変わっている。「Blind Justice」より「Ristaccia」でのマタンの心はいっそう揺るがないものになっている。そんな決心を表すデザインテーマが最初から感じられる。

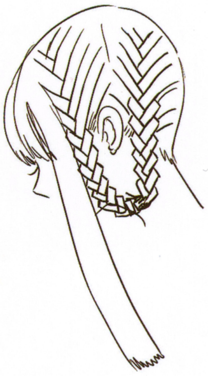
Hannes

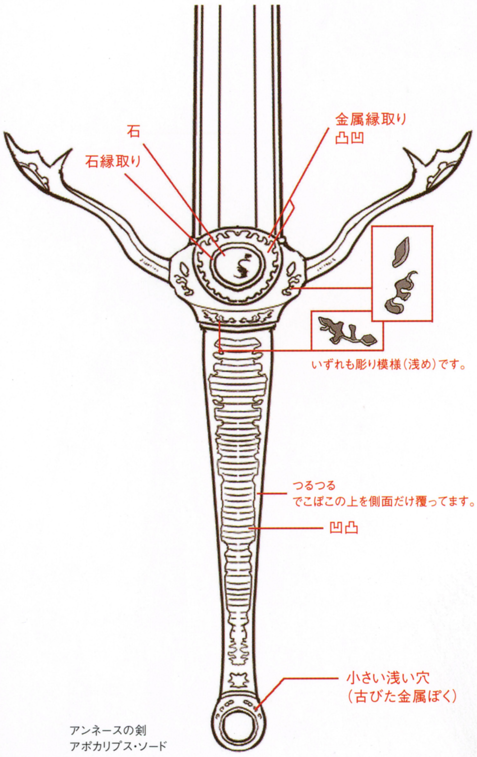




▌アンネース

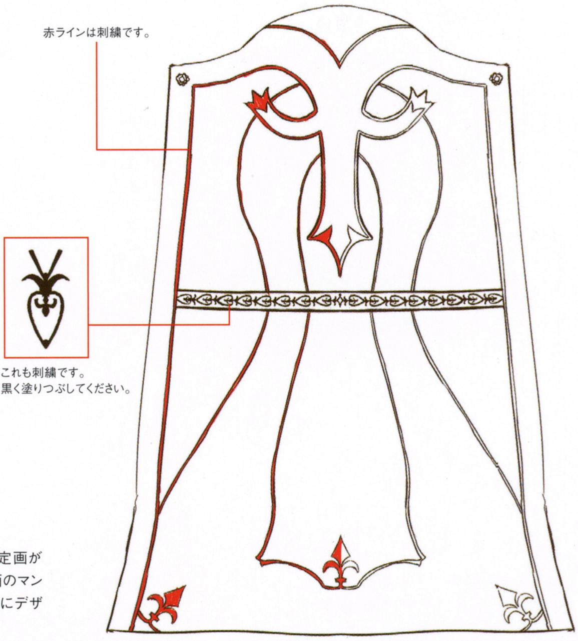
神の啓示を受けたアンネースは、
人々の罪を狩る事により
世界に正しいバランスをもたらそうとする。





アンネースの剣
アポカリプス・ソード

赤ラインは刺繍です。



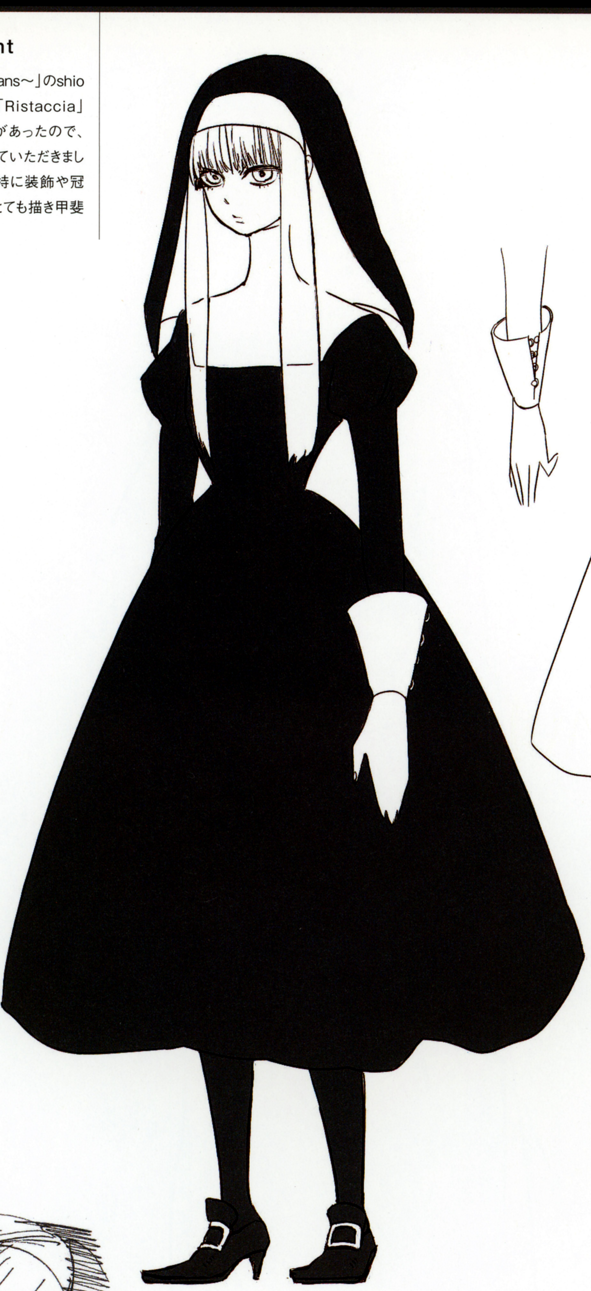
これも刺繍です。
黒く塗りつぶしてください。

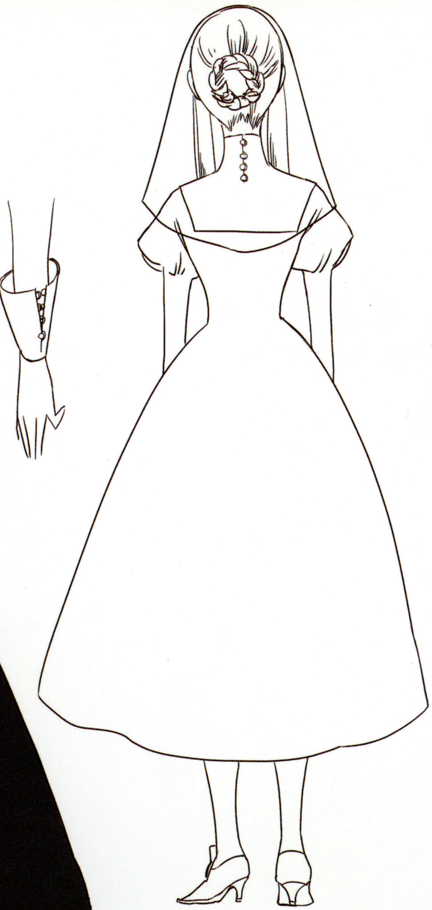
▌アニメ用の資料

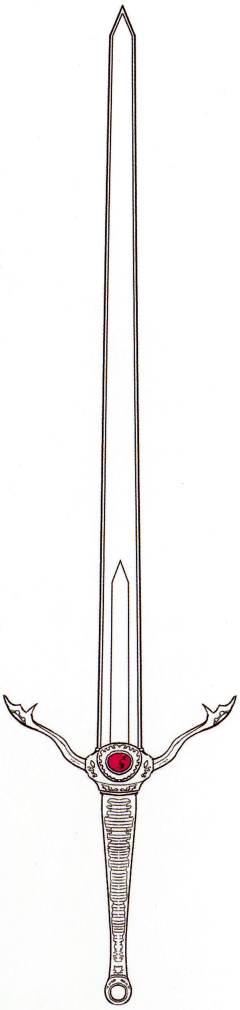
アンネースは剣、マントと詳細設定画が他のものより多く残っている。背面のマントのデザインは、アニメーション用にデザインが追加された。

▮design comment

「Apocalypse～dirge of swans～」のshio氏のアンネースから、新たに「Ristaccia」用に細部まで描きこむ必要があったので、色々デザインを付け加えさせていただきました。法衣を着たアンネースは特に装飾や冠が細かく、その上美人なのでとても描き甲斐はありましたね。





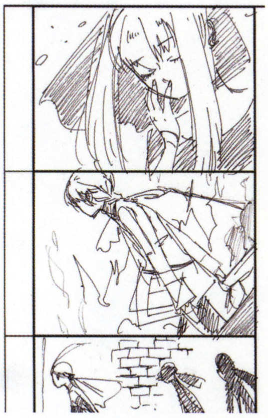


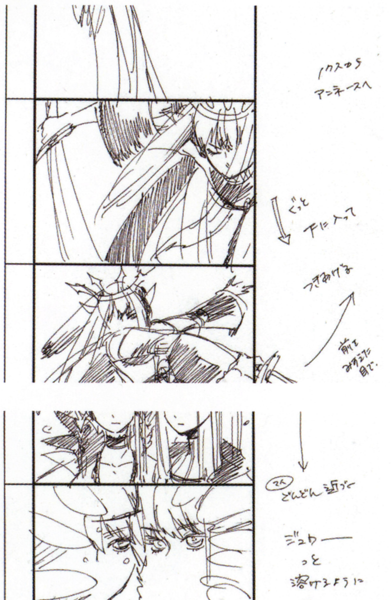
▮アンネースの剣、審判の剣「アポカリプス・ソード（Apocalypse Sword）」

アンネースの故郷ファラリエンのルルドの井戸の奥底に眠っていた剣。

▮誓い

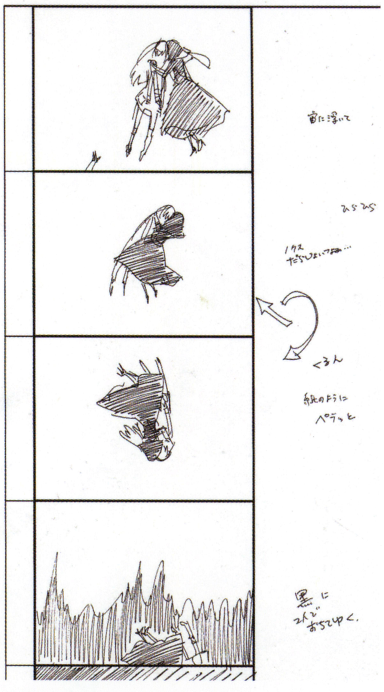
制作中に何気なく描かれたもの。
彼女の目はまっすぐでひどく純粋だ。





▮絵コンテ2

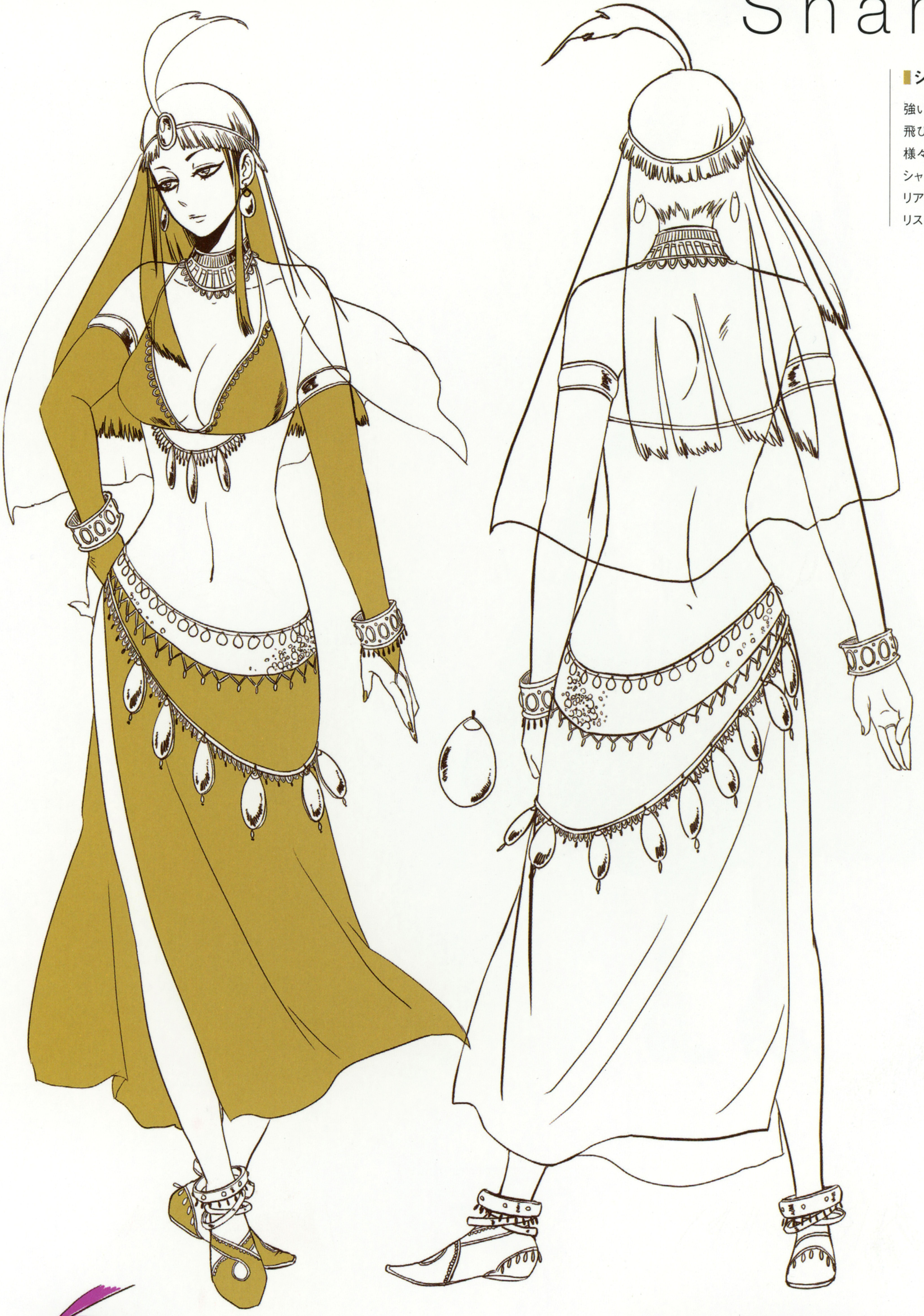
剣舞のシーン。アンネースの剣は長剣でも大振りのもので、4人が持つ中で一番大きな剣だ。とても普通の女性では片手で振り回すことは不可能な大きさである。そのためアンネースの剣舞は特に力強いアニメーションとなった。



▮絵コンテ1

アンネースはノクスと同じシーンに登場することが多かった。抱き合い、共に堕ちてゆくアニメーションはとても印象的だ。曲がデモ段階のときからあったイメージであった。

Shamshir



シャムシール

強い者を求め、
飛びぬけた存在を無くすため
様々な者を手にかけた。
シャムシールはコラーダの強大な力を振るう。
リアンを殺め、
リスタチアの記憶を覗くことになる。

初期設定画

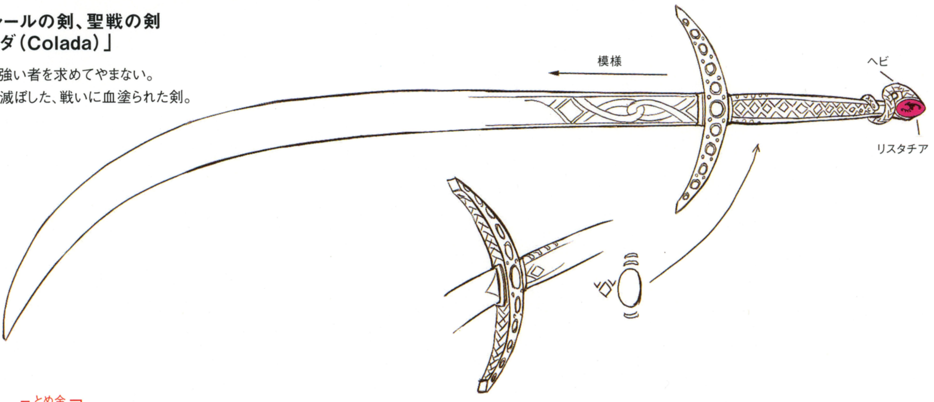
ポップンミュージックの衣装のまま頭身をあげてみたシャムシールの実験的イラスト。
一番最初に描かれたものだ。

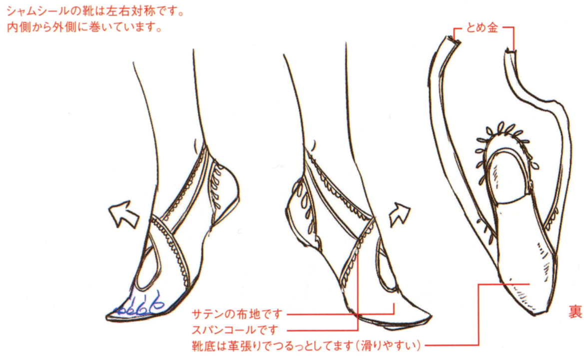
design comment

「シャムシールの舞」のシャムシールはポップンミュージックが元ですので、「Ristaccia」用に頭身を上げさせていただきました。長かった額飾りの羽根は短く千切れ、髪は下ろしたまま、ヴェールに包まれて身を隠すように、過去の過ちを頭の中で繰り返しながら流離います。グラマラスな女性をシリーズ通してもあまり描く機会がなかったので、ウキウキでした。

シャムシールの剣、聖戦の剣「コラーダ（Colada）」

その刀身は強い者を求めてやまない。
祖国を救い滅ぼした、戦いに血塗られた剣。

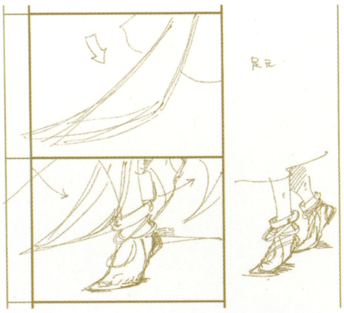


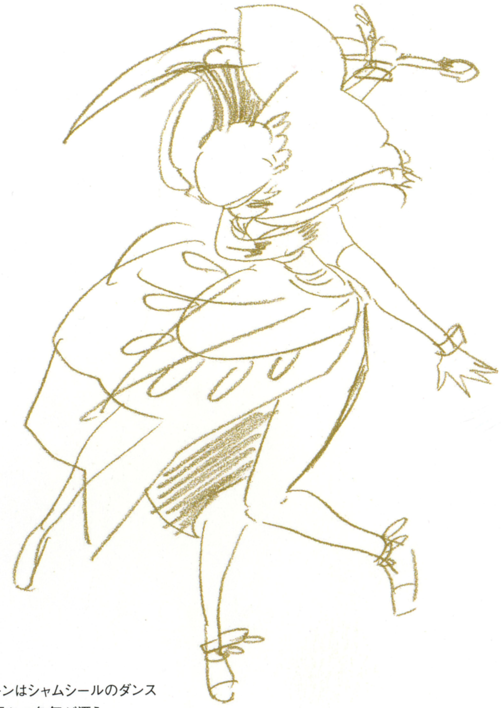


わかりやすくするため、足首の飾りをとってあります。

シャムシールの靴

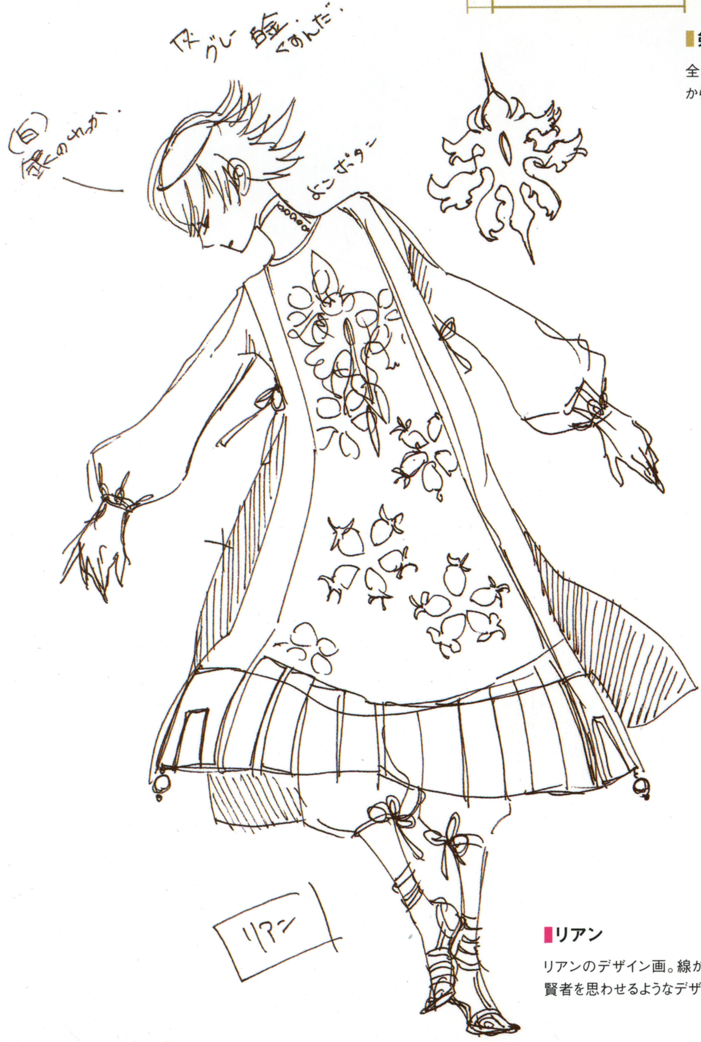
靴は左右対称に足首に巻かれている。
柔皮でできており、素材はとても薄い。





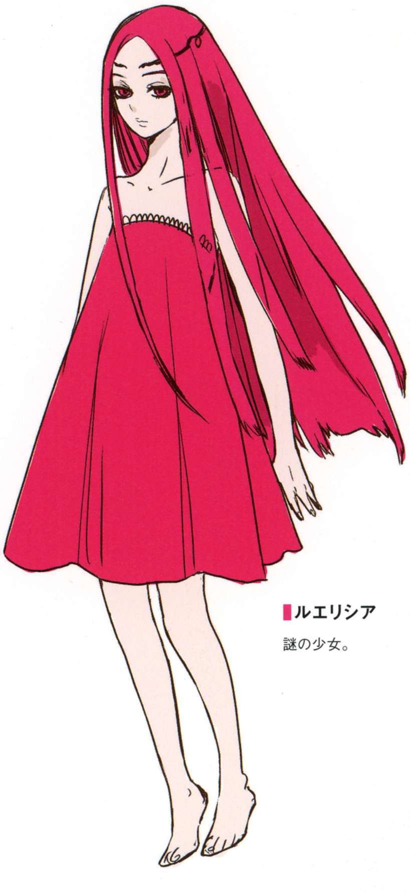
剣舞

全員で剣舞する最後のシーンはシャムシールのダンスからイメージされたもの。大胆かつ色気が漂う。



リアン

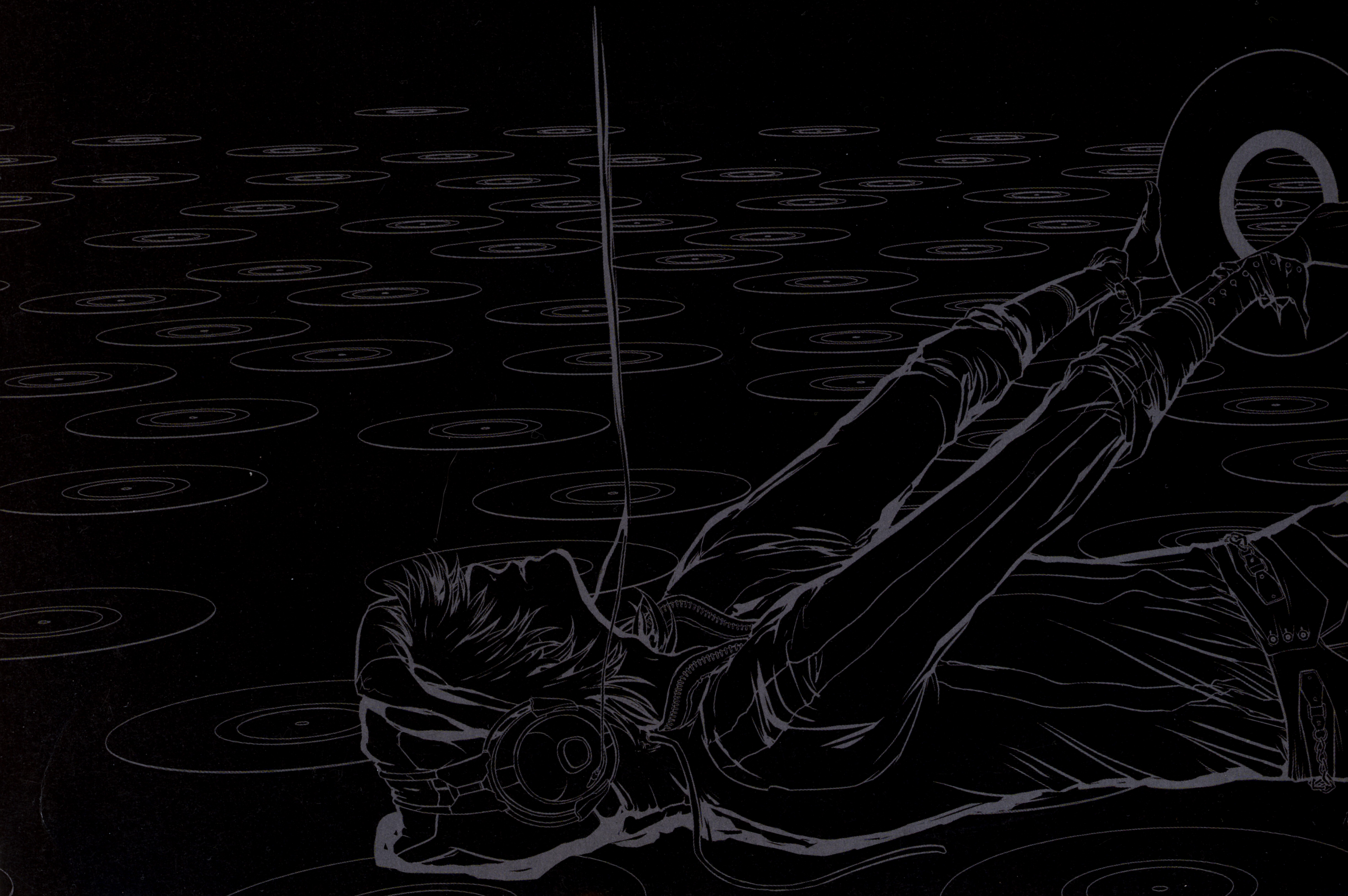
リアンのデザイン画。線が細く学者や賢者を思わせるようなデザインである。

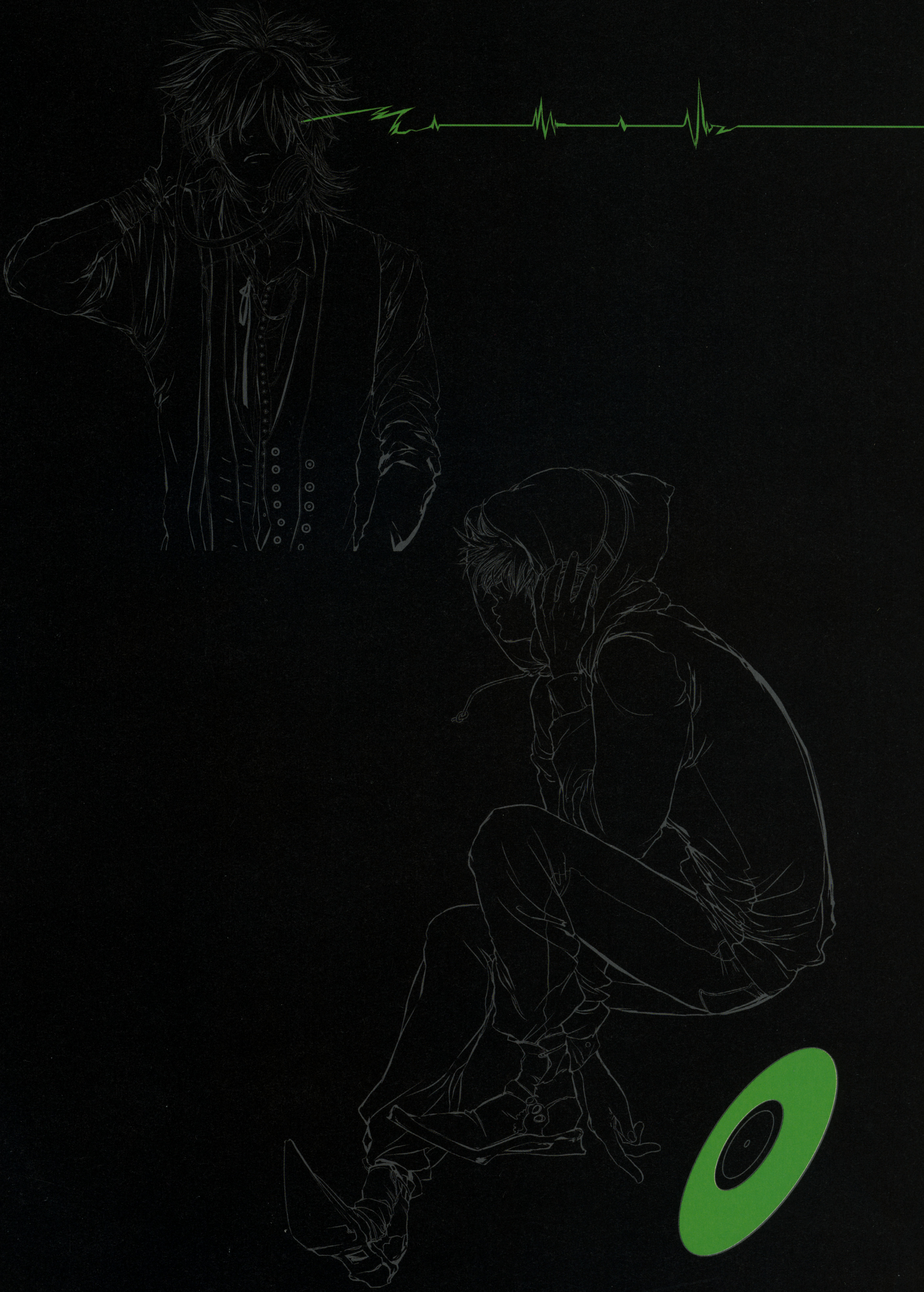


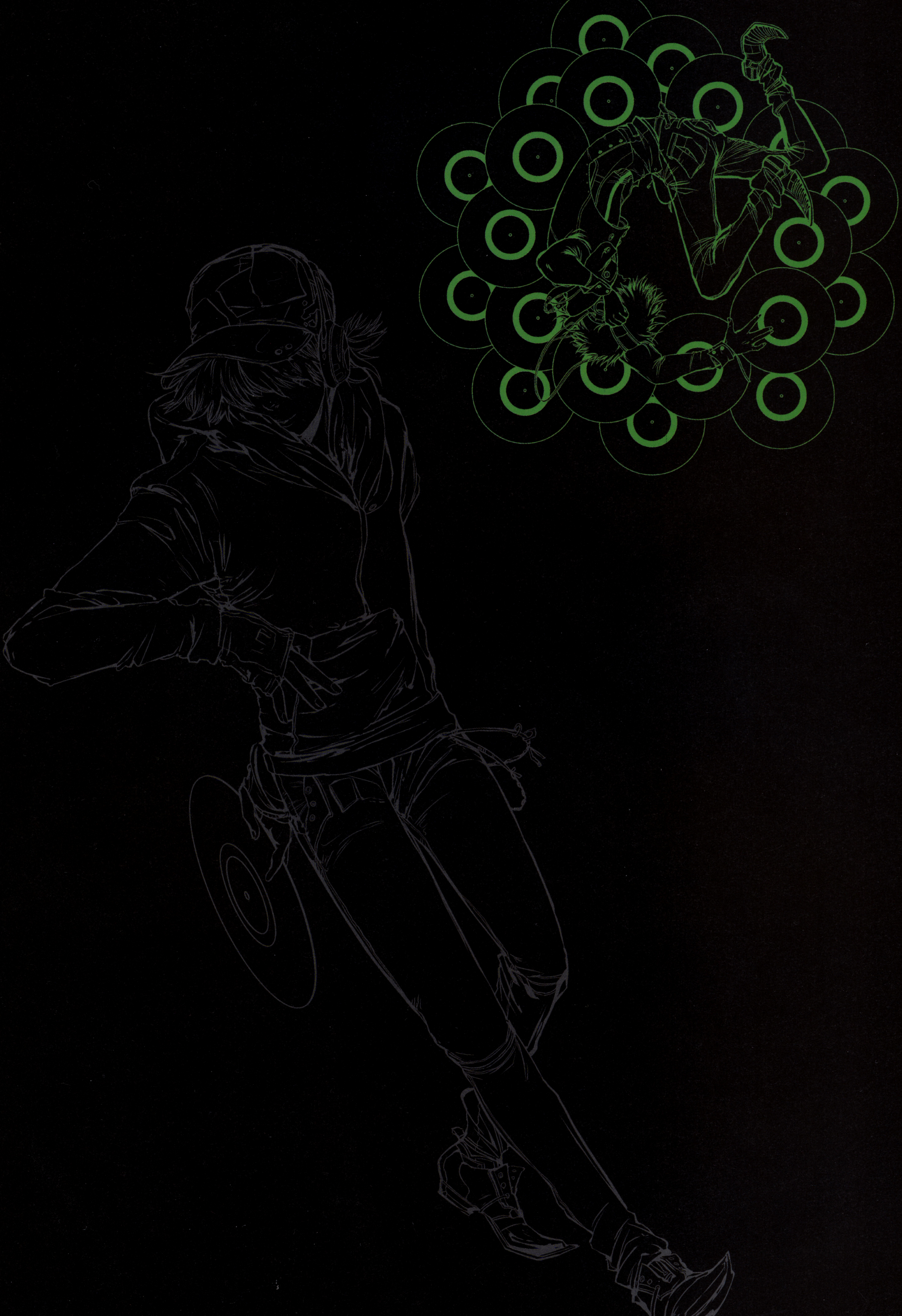
ルエリシア

謎の少女。

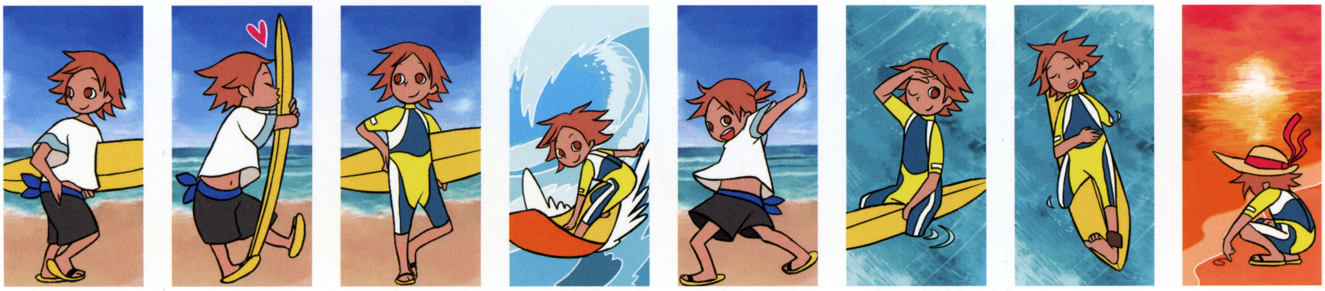
O T H E R S







R#1

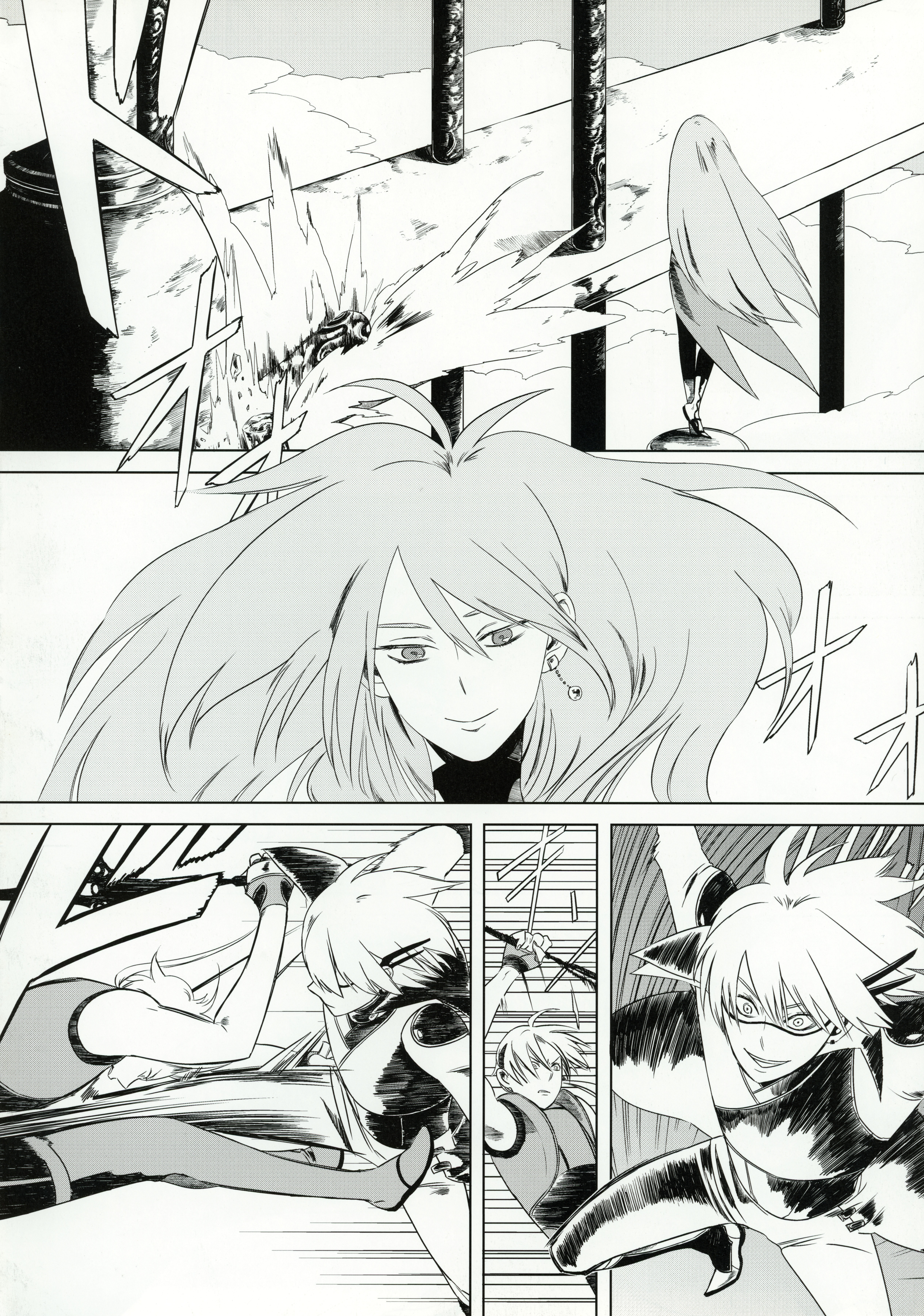


君がいなくなった　あの日——

Xepher

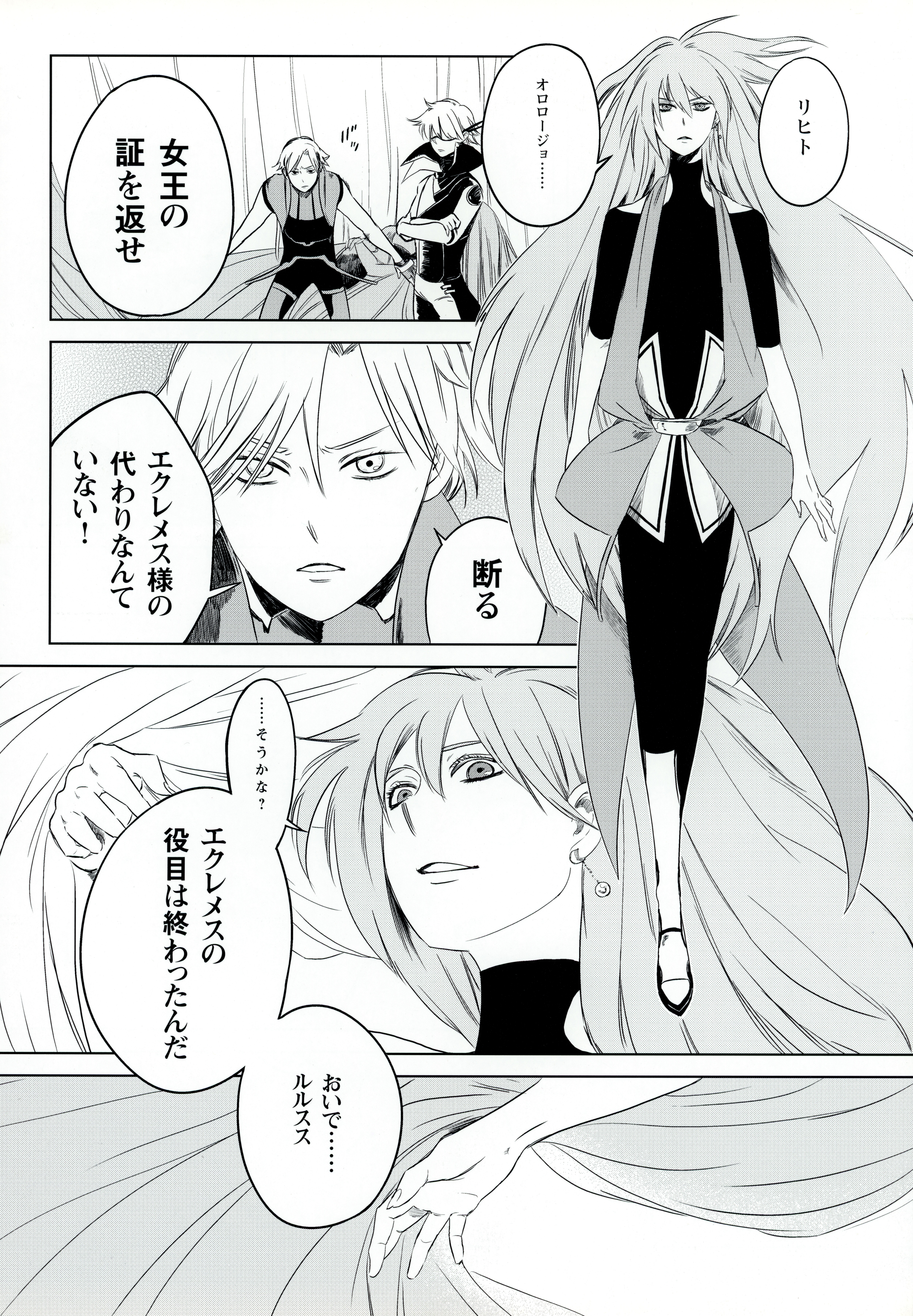
うっ
キラー…
……なぁ
どうしてだ……？
リヒトとの
約束だから
タッ

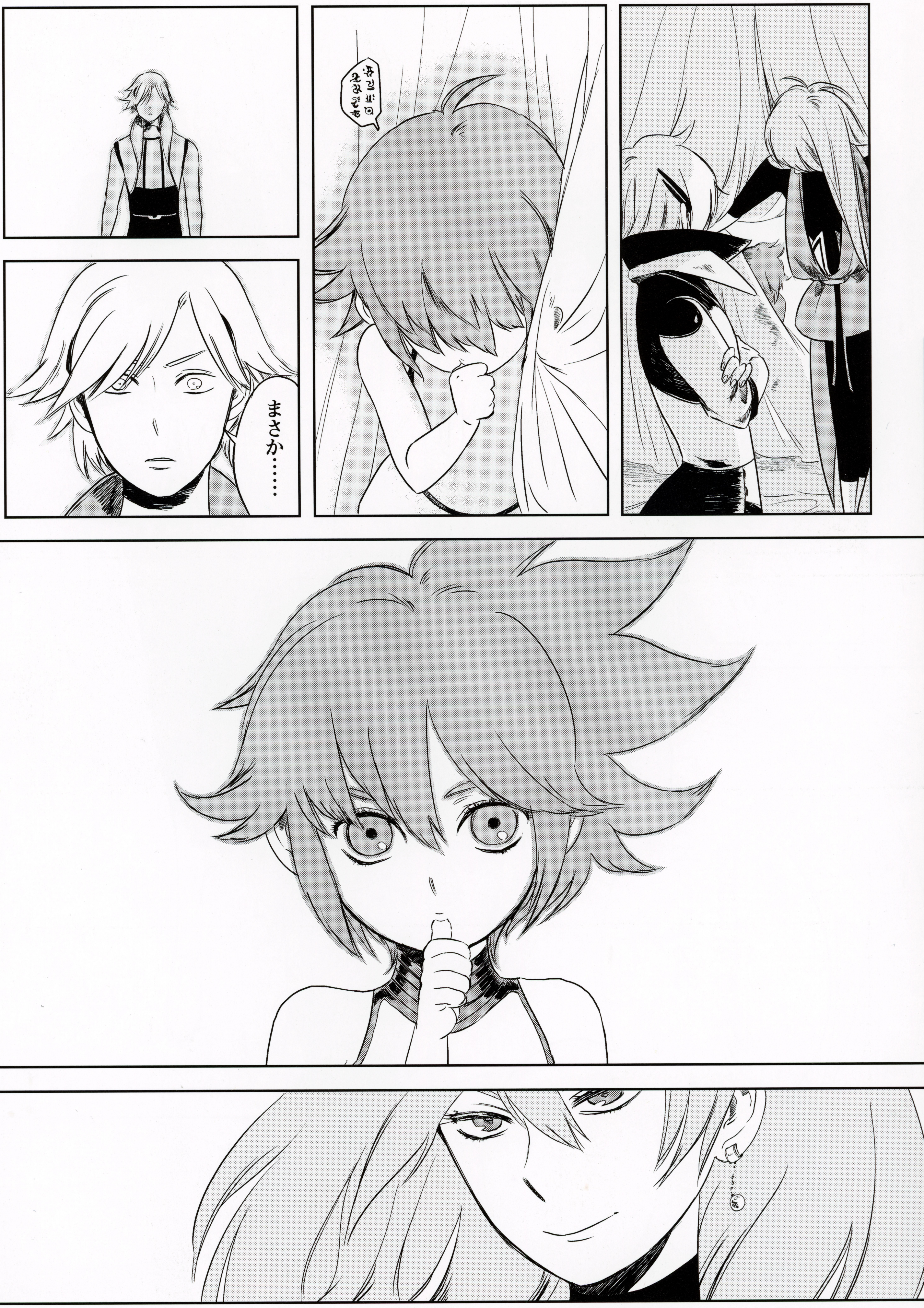
メキ
メキ
ザァァァァ

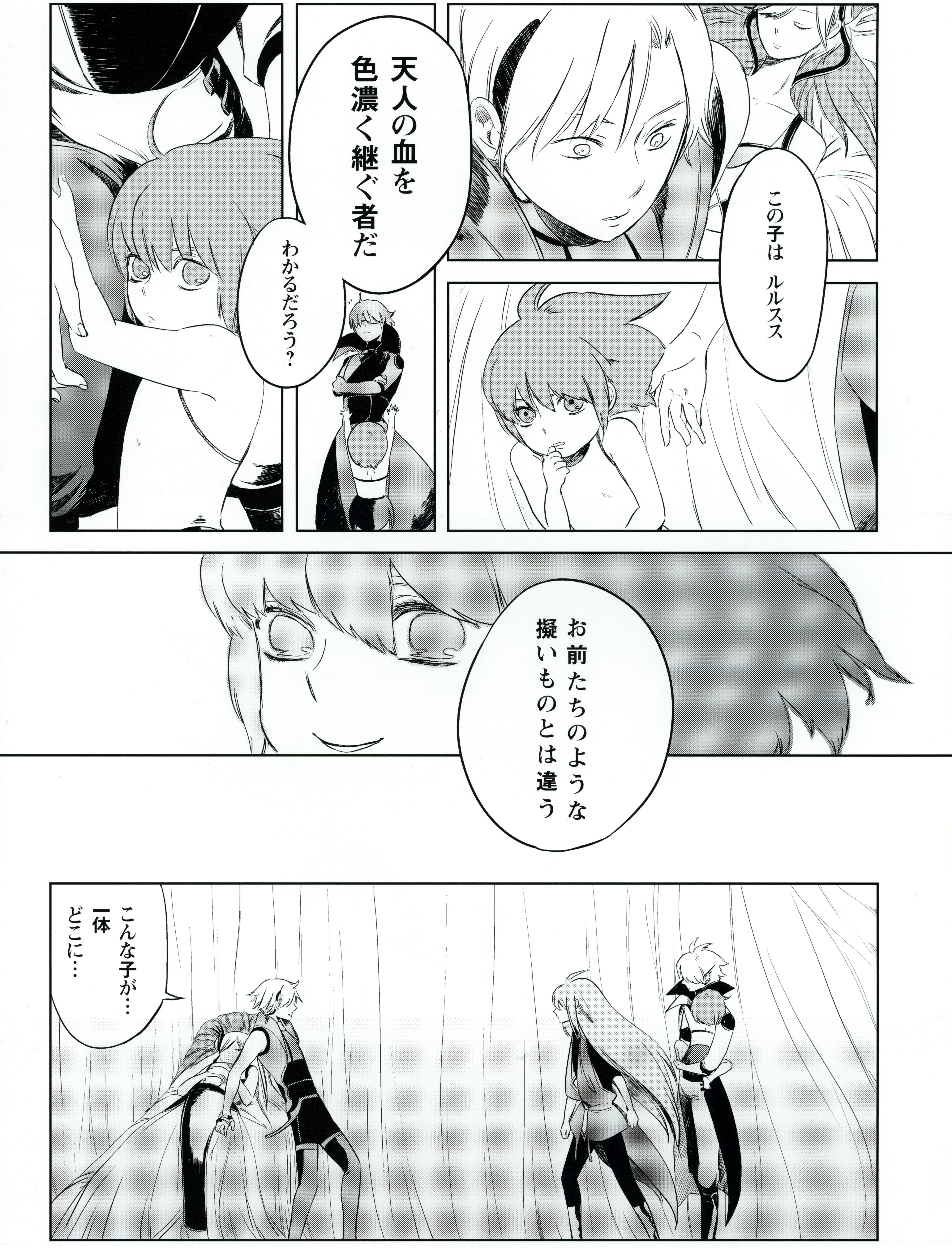

ドオオ
オオ

あ…

お前はその女に命をも投げ出すというのか？
お前こそ……〝どうして〟なんだ？
エクレメスもろとも死にたいか？
お前には……きっと……わからないよ……
あきらめろオロロージョ

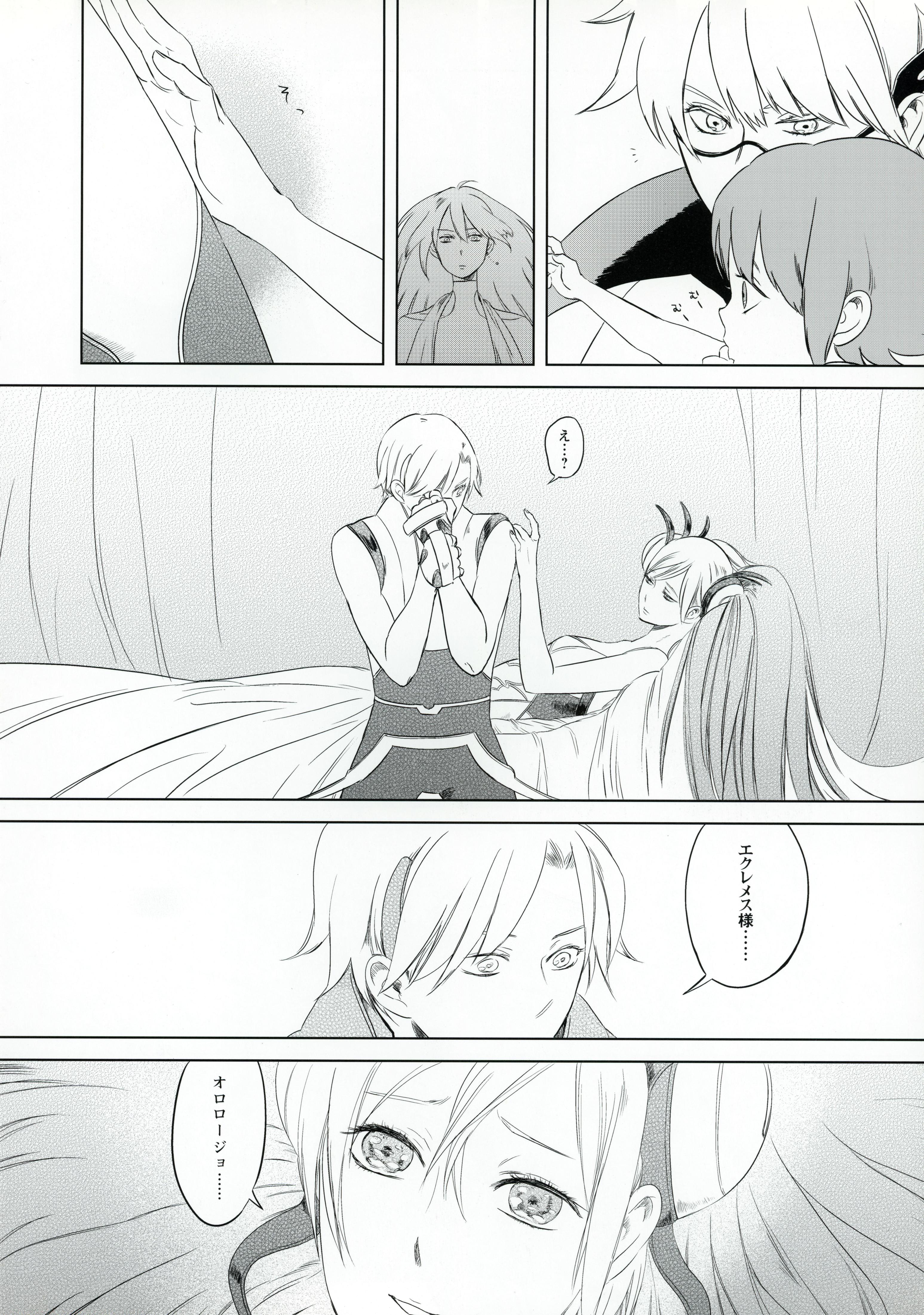

リヒト
オロロージョ……
女王の
証を返せ
断る
エクレメス様の
代わりなんて
いない！
……そうかな？
エクレメスの
役目は終わったんだ
おいで……
ルルスス


まさか……

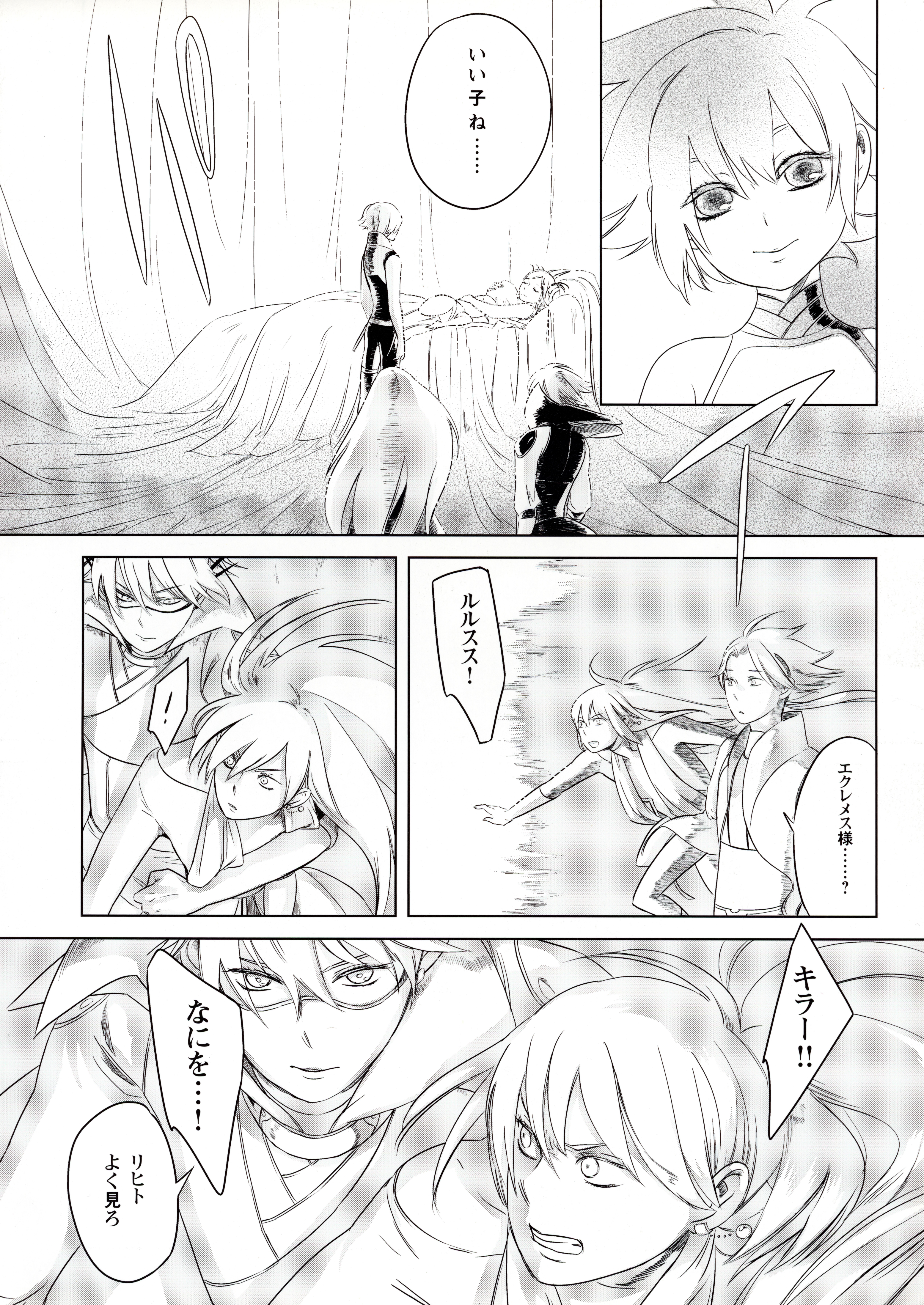

この子は　ルルスス
天人の血を
色濃く継ぐ者だ
わかるだろう？
お前たちのような
擬いものとは違う
こんな子が…
一体
どこに…

過去だ……
遠い遠い過去……
お前たちが生まれる
遥か昔だ
何百年と探してきた私が
見つけることのできなかった光を
キラーが見つけた
どこで迷い込んだのか
時の狭間に
一人で生き存えていた
目を覚ませ
オロロージョ…
いや……もう
わかっているん
だろう？

大地は既に死んでしまった……
時が止まり 光も届くことなく人類が住める世界ではない
雪に覆われた死の大地だ
おそらく…… 今や生きている者はいまい……
この空もエクレメスが眠りについて剣を持たない者は
皆…… 雲のように消えてしまった
わかってる……
この世界をお前はどうするつもりだ?
エクレメスのために消滅させるのか?
わかってる!

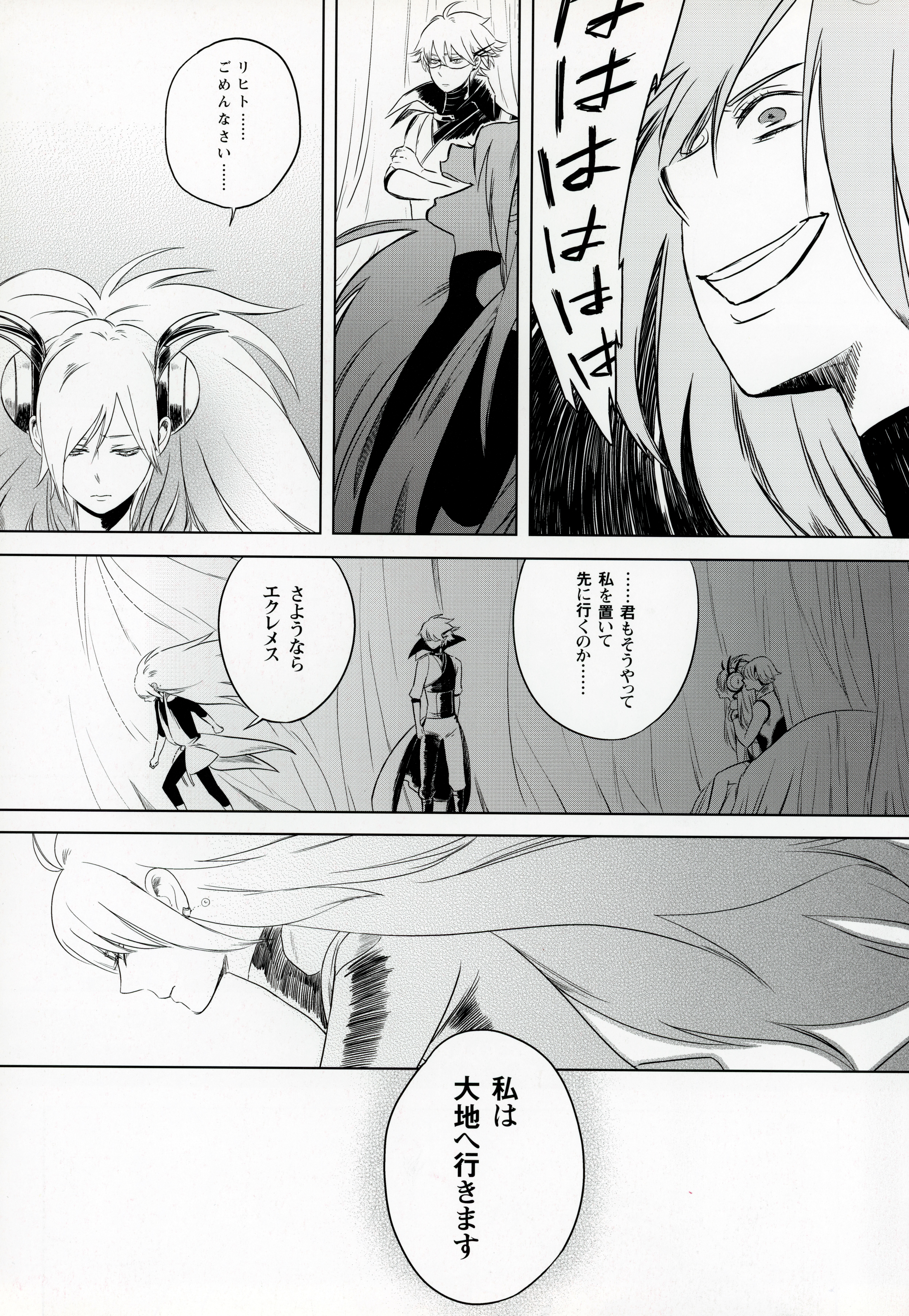

む～
む～
そっ
え…？
エクレメス様……
オロロージョ……

待って
いましたよ……
いらっしゃい……
ルルスス


いい子ね……
エクレメス様……？
ルルスス！
！
キラー!!
なにを…！
リヒト
よく見ろ

な……
なに……？
フッ
エクレメス様！

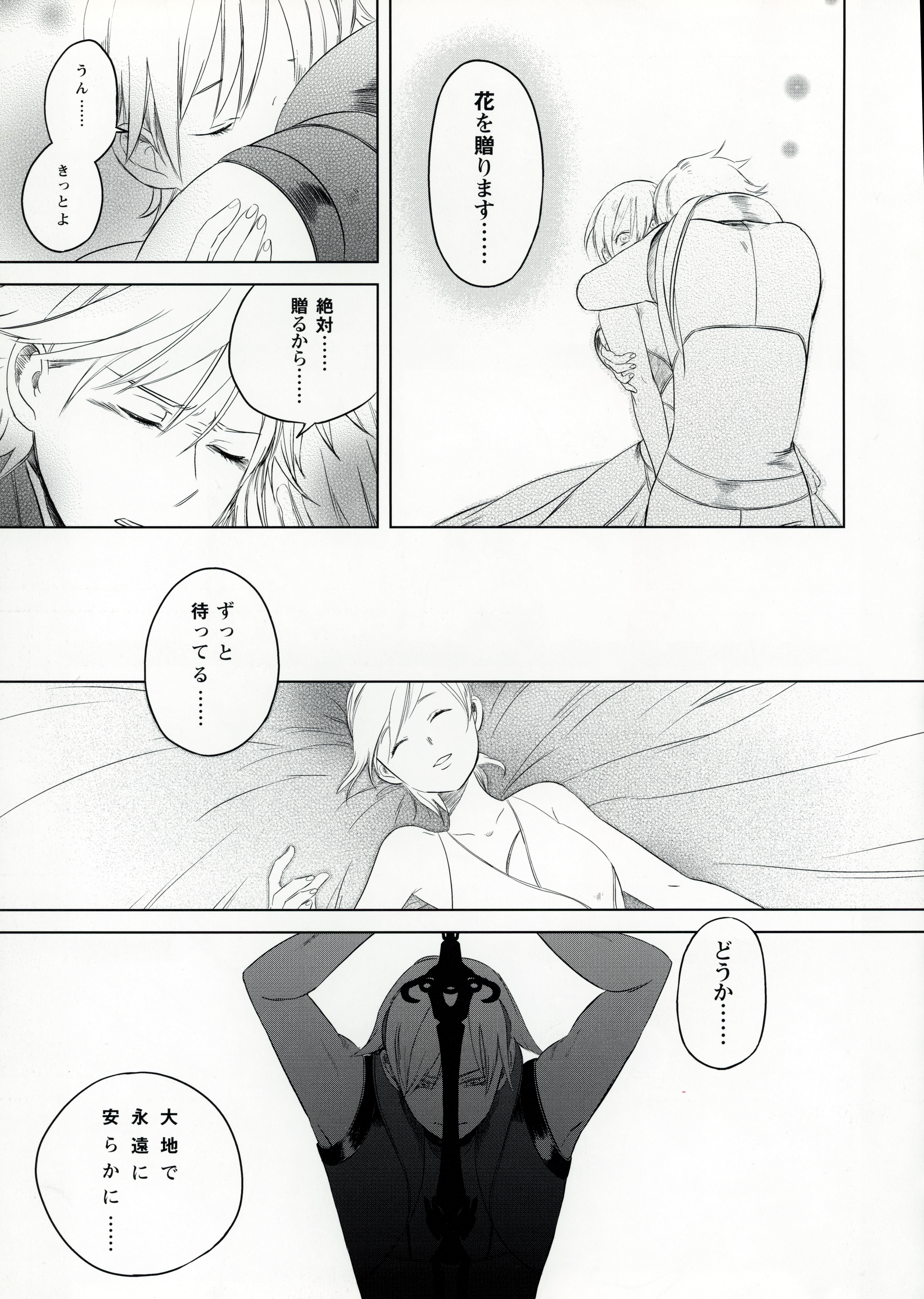
何故だ……
何を考えている……
エクレメス……
リヒト
ルルススを
次期女王に
任命します
は……


ははははは
リヒト……
ごめんなさい……
……君もそうやって
私を置いて
先に行くのか……
さようなら
エクレメス
私は
大地へ行きます

ぐっ
大地で私の還りを待っている子がいる……
どうして？
エクレメス……お前 死ぬのか？
いいえ
もうこれ以上…… この人を傷つけたくないのに……
ルルスス リヒトの言う事をよく聞くのよ
あなたたちをきっと導いてくれるわ……

キラー
リヒトに
ついていてあげてね
あぁ
ルルススのことも
……お願いね
わかった
オロロージョ……
どうか　私の時間を
断ち切って……
どうして？
あなたの力なしでは
私は大地へ行けません……
い
いやだ……
いやです……
どうして
この手で
あなたを？
泣かないで
昔から
オロロージョは
泣き虫ね

初めて会ったとき
花をくれたのよ
覚えてる?
はい
女王になる朝
私は不安でいっぱいだった
真っ赤な顔をして
息をきらして　突然あなたが現れた
俺!
騎士になる!
エクレメスさまを守る
騎士になるよ!
ずっとずっと
守ってあげる
まるで
プロポーズみたい……
嬉しかった……
ルルススが
女王に就けば
この空にも　また
きっと花が咲くわ
カタ
あぁ……
この人も
怖くないはずが
ない…
毎日……!


花を贈ります……
うん……
きっとよ
絶対……
贈るから……
ずっと
待ってる……
どうか……
大地で
永遠に
安らかに……

愛と――
注がれし者達よ
狂いの世界に　空を見よ
今ここにあるべきは　お前の消えない瞳
お前は何も知らない

いつから始まったのだろうか
どこへ行けば終わりは訪れるのだろうか

足元で汚れた　黒き空を
指先でなぞる　白き果てを

星々はお前に宿り　やすらぎへと　誘うだろう
だが　お前は何も知らないまま
生まれくる憎悪に　食い破られる星々は
お前の毒となり　身を焦がすだろう

朝に罪を　夕へ零し　夜を濁す
空という名の君はどこへ

罪を洗い流す鍵となるは　その少女
共に歩み　その罪を　重きを　知る

刻を知らぬ少女は自ら呪いとなった
強大な力は　やがて　その心を蝕んでゆくだろう

過去の憎悪に焼かれ　火を放った
自身の悲鳴が罪を誘い　嘲笑う
お前をもといた場所へ還しはしない

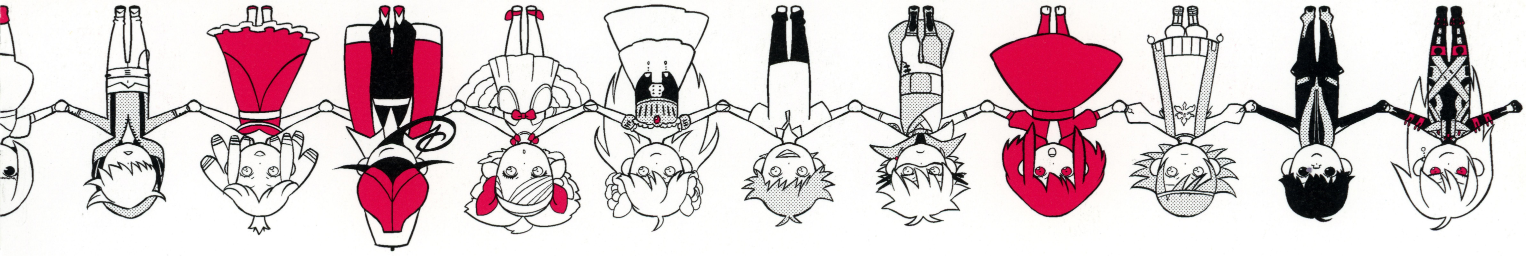
君のひかりを掬い取り　曖昧にした
空を彷徨う己の腕に　心はうつろいゆく

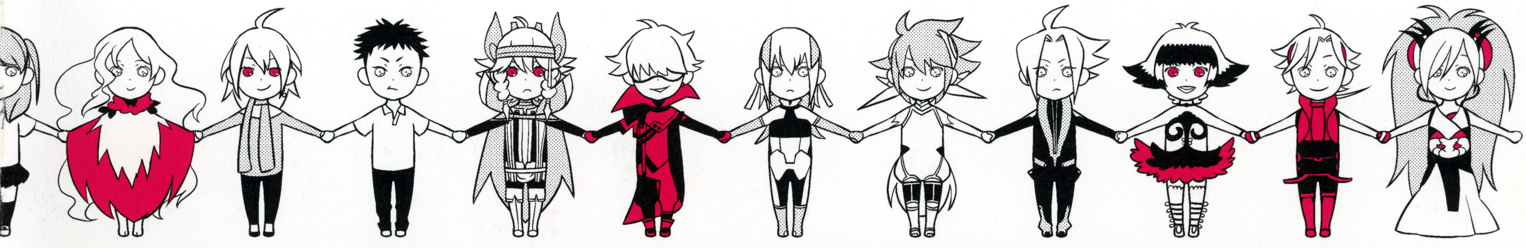
踊り続ける　空と空の狭間で
闘い　苦しみ続ける

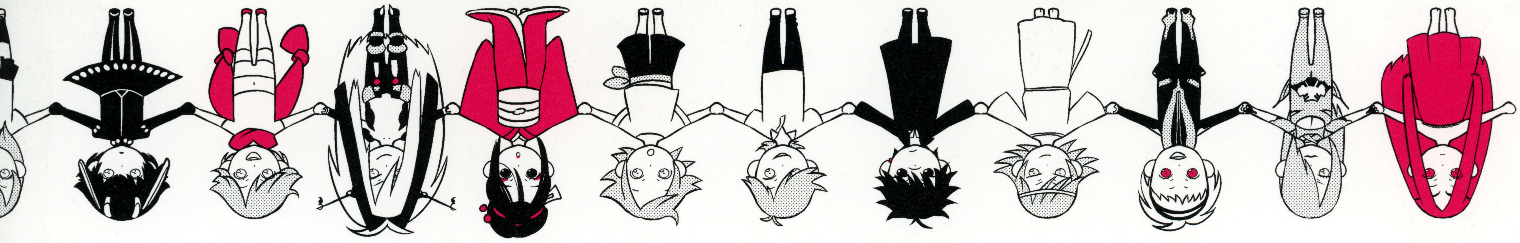
終りなき空

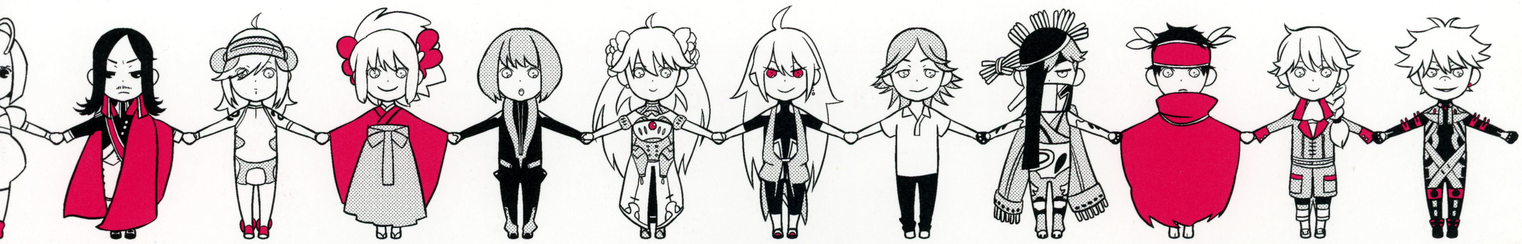
朝と溶け　夕と語り　夜と愛する
空という君は夜に寄り添い
大きな罪を犯すこととなる

報われぬ　己の存在は　全てを無へと変えて









postscript

これまでの作品をこうして形にすることが出来たのは、本当に幸せなことだと思っています。

制作中は「あなたは何のために、どうして描くの?」と人に問う夢をよくみました。今思えば自問自答だと思えるのですが、目が覚めると私は自分の答えを考えながら、また作品をただただ描き続ける毎日でした。
描き下ろしのために昔のキャラクターや昔の作品に触れ、それらを新しく描いている間に…決して眠っているわけではなかったのですが、そのキャラクターを描いていたときのことを本当に夢をみるように思い出していました。デザインに悩んだこと、描いているときに話したこと、周りにいた人たち、そのとき好きだったことや嫌いだったことも。あぁ、そうだった…と絵のことだけではなく様々なことを振り返ることができました。

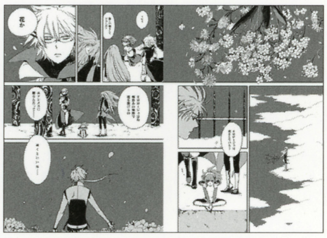
これまで私が絵を描き続けることができたのは、ひとえに支えてくれる人たちがいたからです。それが何より尊くて、大事にしたい。
そうすることで私はずっと絵を描くことが好きでいられる。
ずっと描き続けていられる。そんな気がします。

高村真耶

Xepher

beatmania ⅡDX 12 HAPPY SKY
2005年制作

P006-008
P225-246　本書描き下ろしコミック



P012-020　ムービー用イラスト

P021　月刊アルカディア 4月号(No.71) インタビュー用イラスト(2006年制作)

P022-023　公式サイト用イラスト

P024　beatmania ⅡDX 12 HAPPY SKY ORIGINAL SOUNDTRACK用イラスト

P025　beatmania ⅡDX 12 HAPPY SKY エントリーカード用イラスト

P026-027　キャラクター設定(オロロージョ)

P028-029　キャラクター設定(エクレメス)

P030-031　キャラクター設定(キラー)

P032-033　キャラクター設定(リヒト)

P034-035　キャラクター設定(ルルスス)

GENOCIDE

beatmania ⅡDX 11 ⅡDX RED
2004年制作

P038-039　本書描き下ろしイラスト

P040　アニメ用イラスト

P041　PS2版 beatmania ⅡDX 11 ⅡDX RED特別版 V-RARE SOUNDTRACK14用イラスト(2006年制作)

P042-043　キャラクター設定(キラー)

化粧箱表紙

2008年制作

P002-003　本書描き下ろしイラスト

白と黒の何もない世界に、一人の少女が佇んでいる―。まるでフラミンゴのようだ、と。彼女が動く度に音が生まれ、風が生まれ、色が生まれ、少しずつ彼女の世界が広がる。鮮明な色がまばゆいばかりに彼女の宇宙を輝かせる、このようなイメージをもとに描きました。

ジグソーパズル

2008年制作

P004　本書描き下ろしイラスト

書籍表紙

2008年制作

P005　本書描き下ろしイラスト(上)

DVDレーベル

2008年制作

P005　本書描き下ろしイラスト(下)

HORIZON

beatmania IIDX 11 IIDX RED
2004年制作

P086-087　本書描き下ろしイラスト

P088　公式サイト用イラスト

P089　ムービー用イラスト（上） / 段位認定リザルト用イラスト（下）

SigSig

beatmania IIDX 12 HAPPY SKY
2005年制作

P092-093　本書描き下ろしイラスト

P094-101　ムービー用イラスト

P102　ムービー用イラスト / 段位認定リザルト用イラスト（中）

P103　公式サイト用イラスト

花吹雪 ～IIDX LIMITED～

beatmania IIDX 14 GOLD
2006年制作

P106-107　本書描き下ろしイラスト

P108-111　ムービー用イラスト

P112　段位認定リザルト用イラスト（上）

P113　段位認定リザルト用イラスト（左下）

P114-115　ムービー用イラスト

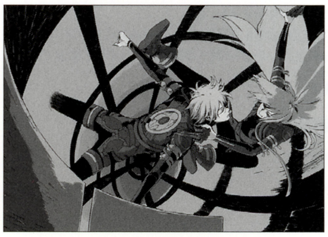
P116　月刊アルカディア 2月号（No.81） 2007年年賀状用イラスト
（上/2006年制作）
ムービー用イラスト（下）

P117　月刊アルカディア 3月号（No.82） 特集用イラスト（2007年制作）

The Dirty of Loudness

beatmania IIDX 13 DistorteD
2005年制作

P046-047　本書描き下ろしイラスト



P048　公式サイト用イラスト

P049　段位認定リザルト用イラスト

P050　月刊アルカディア 2月号（No.69） 2006年年賀状用イラスト
（2005年制作）

P051　beatmania IIDX 13 DistorteD特別版 卓上カレンダー用イラスト
（上/2007年制作）
ムービー用イラスト（下）

Bleeding Luv ～Immorality act～

PS2版 beatmania IIDX 13 DistorteD
2007年制作

P054-059　ムービー用イラスト

Zenius -I- vanisher

beatmania IIDX 13 DistorteD
2006年制作

P062-063　本書描き下ろしイラスト

P064-078　ムービー用イラスト

P079　公式サイト用イラスト（上）
beatmania IIDX 13 DistorteD特別版 卓上カレンダー用イラスト
（下/2007年制作）

P080　キャラクター設定（エリジブル）

P081　キャラクター設定（ピラー）

P082　キャラクター設定（ヴァニッシャー）

P083　キャラクター設定（マザー）

EURO-ROMANCE
Air Bell

beatmania IIDX 13 DistorteD / beatmania IIDX 14 GOLD
2005年制作 / 2006年制作

P138 EURO-ROMANCE アニメ用イラスト(上)
EURO-ROMANCE beatmania IIDX 13 DistorteD 特別版 卓上カレンダー用イラスト(下/2007年制作)

P139-142 Air Bell アニメ用イラスト

P143 Air Bell 公式サイト用イラスト

tripping contact

beatmania IIDX 13 DistorteD
2005年制作

P146-147 本書描き下ろしイラスト

P148-149 アニメ用イラスト

P150 アニメ用イラスト(上)
beatmania IIDX 13 DistorteD特別版 卓上カレンダー用イラスト(下/2007年制作)

P151 段位認定リザルト用イラスト

華蝶風雪

beatmania IIDX 13 DistorteD
2005年制作

P154-155 本書描き下ろしイラスト

P156-157 アニメ用イラスト

P158-159 beatmania IIDX 13 DistorteD ORIGINAL SOUNDTRACK 豪華版用イラスト(2006年制作)

Love Again...
Little Little Princess

PS2版 beatmania IIDX 11 IIDX RED / beatmania IIDX 12 HAPPY SKY
2006年制作 / 2005年制作

P119-121 Love Again... ムービー用イラスト

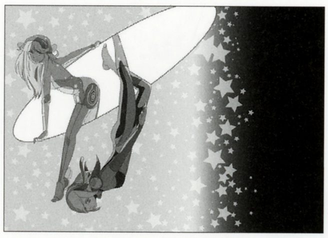
P122 Little Little Princess BEMANI EXPO ポストカード用イラスト

P123 Little Little Princess ムービー用イラスト

Secret of Love
Love Magic

beatmania IIDX 11 IIDX RED / beatmania IIDX 12 HAPPY SKY
2004年制作 / 2005年制作

P124-125 本書描き下ろしイラスト



P126 Secret of Love 未公開イラスト

P127 Love Magic 公式サイト用イラスト(上)
Secret of Love 段位認定リザルト用イラスト(中)
Love Magic アニメ用イラスト(下)

P128-129 Love Magic アニメ用イラスト

Leaving…

beatmania IIDX 13 DistorteD
2005年制作

P132-135 ムービー用イラスト

OTHERS
2007年制作

P214-217 cyber beatnation 1st conclusion
ジャケット用イラスト / レーベル用イラスト
i-revoキャンペーン beatnation Records ステッカー用イラスト

P218-220 CARDINAL GATE conclusion
ジャケット用イラスト / レーベル用イラスト

ICARUS
beatmania IIDX 15 DJ TROOPERS
2007年制作

P221 アニメ用イラスト(上)

VANESSA
beatmania IIDX 14 GOLD
2006年制作

P221 ムービー用イラスト(下)

R#1
GuitarFreaksV4 Rock×Rock / DrumManiaV4 Rock×Rock
2007年制作

P222-223 ムービー用イラスト

P224 ムービー用イラスト(上)

Capt.JOLLY TARO
pop'n music 13 カーニバル
2005年制作

P224 アニメーションカット(下)

JOURNEY TO "FANTASICA" (IIDX LIMITED) scar in the earth
beatmania IIDX 15 DJ TROOPERS
2007年制作

P162-163 本書描き下ろしイラスト

P164 JOURNEY TO "FANTASICA" (IIDX LIMITED)
アニメーションカット

P165 scar in the earth ムービー用イラスト

P166 scar in the earth ムービーカット

P167-169 scar in the earth ムービー用イラスト

Blind Justice ～Torn souls, Hurt Faiths～ Ristaccia
beatmania IIDX 14 GOLD / beatmania IIDX 15 DJ TROOPERS
2006年制作 / 2007年制作

P172 本書描き下ろしイラスト

P174-190 Blind Justice ～Torn souls, Hurt Faiths～ ムービー用イラスト

P191 Blind Justice ～Torn souls, Hurt Faiths～
月刊アルカディア 4月号(No.83) 付録ポスター用イラスト
(2007年制作)

P193-205 Ristaccia ムービー用イラスト

P206-207 キャラクター設定(ノクス)

P208-209 キャラクター設定(マタン)

P210-211 キャラクター設定(アンネース)

P212-213 キャラクター設定(シャムシール)

KONAMI OFFICIAL BOOKS
BEMANI ARTIST COLLECTION

『puzzle MAYA TAKAMURA's pieces』

Artist 高村真耶 MAYA TAKAMURA (Konami Digital Entertainment)

Logo Design Takao Yamamoto (Konami Digital Entertainment)
Composer TOMOSUKE (Konami Digital Entertainment)

Planning & Editing Tomoaki Koguchi (Konami Digital Entertainment)
Design & Layout Yoshiharu Naka / Ken Sugita (ADARTS)
Package Design Yoshiharu Naka (ADARTS)
Art Direction Yoshiharu Naka (ADARTS)
Sales & Promotion Hideki Chosokabe (Konami Digital Entertainment)
Editor in Chief Hideo Kamei (Konami Digital Entertainment)

Supervise Yoshiaki Heshiki / Gyo Eguchi
GOLI Matsumoto / Yoshitaka Nishimura
(Konami Digital Entertainment)
Producer Tadao Kageyama (Konami Digital Entertainment)
Exective Producer Yoshihiko Ota (Konami Digital Entertainment)

2008年5月29日 初版第1刷発行

発行所 株式会社コナミデジタルエンタテインメント
〒107-8324 東京都港区赤坂9-7-2

＜商品に関するお問い合わせ＞
お客様相談室：TEL 0570-086-573
平日 9:00～19:00／土日祝日 10:00～18:00

印刷所 共立印刷株式会社
株式会社アイワード（化粧箱表紙印刷）

商品の一部または全部を無断で複写複製することは、
著作権者および出版者の権利侵害になります。

©1998 2008 Konami Digital Entertainment Co., Ltd.
製作・著作：株式会社コナミデジタルエンタテインメント

Printed in Japan

JAN4988602140354

NM0209

puzzle
MAYA TAKAMURA's Pieces

www.konamistyle.jp/

©2008 Konami Digital Entertainment Co., Ltd.